BACAAN WAJIB UNTUK GURU

AR-RUZZMEDIA

45 Model Pembelajaran Spektakuler

Buku Pegangan Teknis Pembelajaran di Sekolah

JASA UNGGUH MULIAWAN

45 MODEL PEMBELAJARAN SPEKTAKULER
Buku Pegangan Teknis Pembelajaran di Sekolah

Jasa Ungguh Muliawan

Editor: Nurhid
Proofreader: Aziz Safa
Desain Cover: Anto
Desain Isi: Amin

Penerbit:
AR-RUZZ MEDIA
Jl. Anggrek 126 Sambilegi, Maguwoharjo,
Depok, Sleman, Jogjakarta 55282
Telp./Fax.: (0274) 488132
E-mail: arruzzwacana@yahoo.com

ISBN: 978-602-313-063-4
Cetakan I, 2016

Didistribusikan oleh:
AR-RUZZ MEDIA
Telp./Fax.: (0274) 4332044
E-mail: marketingarruzz@yahoo.co.id

Perwakilan:
Jakarta: Telp./Fax.: (021) 22710564
Malang: Telp./Fax.: (0341) 560988

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Jasa Ungguh Muliawan

45 MODEL PEMBELAJARAN SPEKTAKULER: Buku Pegangan Teknis Pembelajaran di Sekolah/Jasa Ungguh Muliawan-Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016
288 hlm, 14 x 21 cm

ISBN:978-602-313-063-4

1. Pendidikan
I. Judul II. Jasa Ungguh Muliawan

PENGANTAR PENERBIT

Dalam dunia pendidikan, dapat dikatakan bahwa ujung tombak dalam tercapainya tujuan pendidikan tertelak pada proses pembelajaran. Hal ini cukup beralasan karena di sanalah proses transfer ilmu pengetahuan dari pendidik ke peserta didik berlangsung. Dengan kata lain, jika proses pembelajaran yang dilakukan tidak dapat mentransfer pengetahuan dengan baik, kemampuan peserta didik akan pengetahuan menjadi tidak maksimal. Hal inilah yang secara langsung dan tidak langsung akan memengaruhi pencapaian tujuan pendidikan yang telah dicanangkan.

Berdasarkan hal tersebut maka proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan inovatif menjadi tuntutan yang tak dapat dihindari. Dalam hal ini, peran guru sebagai pendidiklah yang menjadi kunci utama proses ini. Setidaknya, bagaimana seorang guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran yang dapat membantu para siswanya untuk belajar secara efektif dan efisien.

Buku di tangan pembaca ini berisikan 45 model pembelajaran yang dapat menjadi acuan para guru untuk diterapkan dalam pembelajaran. Berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mata pelajaran secara spesifik. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dapat menjadi efektif dan efisien. Selamat menggali inspirasi untuk pembelajaran siswa Anda!

Redaksi

PENGANTAR PENULIS

Masalah yang dihadapi sistem pendidikan di Indonesia saat ini terletak pada empat hal pokok. Yaitu, kurikulum, metodologi pembelajaran, pendanaan, dan reorganisasi kelembagaan. Untuk sementara, kurikulum yang digunakan dianggap mencukupi karena dirumuskan, ditetapkan, dan diberlakukan berkala secara terkoordinasi dari pemerintah pusat yang dalam hal ini Departemen Pendidikan. Meskipun, menuai kritik yang tajam dari berbagai kalangan. Sebab, setiap ganti pemimpin, ganti kurikulum, namun unsur pokok keilmuan yang dipelajari tidak berubah.

Kondisi inilah yang menjadi sebab utama terjadinya stagnasi metodologi pembelajaran yang digunakan. Metodologi pembelajaran merupakan ujung tombak dari kurikulum. Jika kurikulum tidak berubah maka metodologi pembelajarannya pun menjadi tetap dan tidak berubah. Padahal, metodologi pembelajaran adalah kunci utama membuka wawasan pengetahuan dan teknologi aplikatif. Ilmu pengetahuan

dan teknologi aplikatif itu adalah kunci keberlangsungan manusia di masa depan. Hal itu hanya bisa ditempuh dengan cara menciptakan manusia-manusia yang terampil, cekatan, cerdas, kreatif, dan inovatif. Dengan mengandalkan metode pembelajaran yang ada dan digunakan saat ini, itu tidak mungkin terjadi.

Sementara itu, untuk soal pendanaan seharusnya juga tidak menjadi masalah lagi karena secara *yuridis* dan *de facto* juga ditetapkan dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat 4 sebesar 20% dari APBN.[1] Dua puluh persen dari APBN itu bukan dana yang kecil, bahkan boleh dikatakan lebih dari cukup untuk membiayai penyelenggaraan proses belajar-mengajar di seluruh penjuru negeri. Namun, yang menjadi persoalan pada umumnya adalah kemampuan mengelola dana sebesar itu dengan "benar" dan "tepat". Hal itu terletak pada aspek manusianya.

Khusus untuk soal reorganisasi kelembagaan tampaknya juga tidak akan pernah terselesaikan dengan baik dan benar. Selesai secara teoretis, "mungkin." Namun, ketika sampai pada dataran praktis, sangat tidak mungkin terjadi. Sekarang bayangkan. Bagaimana kita bisa menyatukan banyaknya jenis dan jenjang pendidikan yang ada di Indonesia. Mulai dari lembaga pendidikan formal, kedinasan, kemiliteran, kepolisian, keagamaan, sosial-politik, intelijen, pertanian, meteorologi, perikanan, keuangan, dan lain-lain dalam satu wadah yang disebut Departemen Pendidikan. Belum lagi soal lembaga

[1] UUD 1945 pasal 31 ayat 4 yang berbunyi: "Negara memprioritaskan anggaran pendidikan sekurang-kurangnya 20% dari anggaran pendapatan dan belanja negara serta dari anggaran pendapatan dan belanja daerah untuk memenuhi kebutuhan penyelenggaraan pendidikan nasional".

pendidikan nonformal seperti pesantren, balai latihan kerja, bimbingan belajar, kursus, les, sampai lembaga pendidikan insidental seperti *workshop*, seminar, dan pelatihan-pelatihan.

Seperti kita ketahui, banyak departemen di Indonesia yang menyelenggarakan proses kependidikan sendiri sesuai dengan ciri khas departemen (kementerian/badan) yang mengayomi. Contoh: TNI mempunya Akmil (Akademi Kemiliteran); Kepolisian mempunyai Akpol (Akademi Kepolisian); Departemen Agama mempunyai madrasah, STAIN, dan UIN (Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri/Universitas Islam Negeri); Departemen Dalam Negeri mempunyai IPDN (Institut Pemerintahan Dalam Negeri); BIN mempunyai STIN (Sekolah Tinggi Intelijen Negara); Departemen Keuangan mempunyai STAN (Sekolah Tinggi Akuntansi Negara); Departemen Energi dan Sumber Daya Mineral mempunyai STEM/ Akamigas (Sekolah Tinggi Energi dan Mineral) Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia punya AKIP (Akademi Ilmu Pemasyarakatan), dan masih banyak yang lain.[2]

Sebenarnya, pada tataran teoretis, sangat mungkin disatukan dalam satu wadah, yaitu Departemen Pendidikan. Latar belakangnya jelas karena semua itu berhubungan dengan pendidikan, tetapi pada tataran praktis mungkinkah seluruh lembaga tersebut ditampung dan dikelola sendiri oleh Departemen Pendidikan? Sulit dan pasti akan terjadi banyak konflik.

Keempat persoalan pokok ini yang dihadapi sistem pendidikan di Indonesia. Bahkan, sampai sekarang belum

[2] *http://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_perguruan_tinggi_kedinasan_di_Indonesia*, diakses pada 30 April 2015.

terselesaikan dengan baik dan benar sehingga untuk menyelesaikannya butuh waktu dan proses yang panjang. Tentunya, dengan proses yang dilakukan sedikit demi sedikit dan berkesinambungan. Buku ini adalah salah satu bentuk nyata usaha penulis untuk membantu mengurai benang kusut sistem pendidikan di Indonesia dalam hal metodologi pembelajaran. Meskipun hanya terbatas pada metode dan model pembelajaran di lembaga pendidikan yang disebut sekolah, setidaknya diharapkan melalui buku ini ada titik terang bahwa sistem pendidikan di Indonesia dapat menjadi lebih baik daripada sebelumnya.

Semoga bermanfaat, selamat membaca.

Lampung, 14 Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

PENGANTAR PENERBIT 5
PENGANTAR PENULIS 7
DAFTAR ISI 11

Bab I

Pendahuluan Metodologi Pembelajaran ~15

1. Hakikat dan Substansi Metodologi Pembelajaran.... 15
2. Proses Pembentukan Pengetahuan dan Kreativitas Manusia..... 18
3. Mengenal Macam-Macam Kecerdasan Manusia 29

Bab II

45 Model Pembelajaran Spektakuler ~33

1 Teknik Pemilihan Tata Ruang Belajar..... 34

2 Metode Seleksi Soal Evaluasi Terpadu 5 Unsur Pendidikan 41
3 Metode Belajar Menyusun Gambar 47
4 Metode Ceramah Model 1 52
5 Metode Ceramah Model 2 54
6 Metode Ceramah Model 3 56
7 Metode Ceramah Model 4 58
8 Metode Menumbuhkan Minat Baca Anak di Rumah 61
9 Metode Examples Non Examples 89
10 Teknik Baca dan Kuasai Model 1 92
11 Teknik Baca dan Kuasai Model 2 96
12 Teknik Hafalan Model 1 Teknik Hafalan Umum 103
13 Teknik Hafalan Model 2 Teknik Hafalan Aplikasi Tekstual 107
14 Teknik Hafalan Model 3 Teknik Hafalan Aplikasi Komunikatif 110
15 Teknik Hafalan Model 4 Teknik Hafalan Aplikasi Tekstual-Kontekstual 113
16 Pembiasaan Belajar (Metode Belajar Klasik) 118
17 Teknik Ulangan Harian Acak (Random Daily Restating) 122
18 Teknik Latihan Mengerjakan Soal 128
19 Teknik Tanya Jawab dan Catat 133

20 Teknik Praktik Lapangan 136
21 Metode Kompetisi/Lomba 140
22 Teknik Pembuktian Teori 144
23 Teknik Pembelajaran Jigsaw (Model Tim Ahli) 150
24 Teknik Research Model 1 Penelitian Empiris 153
25 Teknik Research Model 2 Penelitian Karya Ilmiah Dasar 159
26 Teknik Research Model 3 Pengembangan Teknologi Penelitian Ilmiah 164
27 Teknik Tekstual dan Kontekstual 174
28 Teknik Pembelajaran Teori dan Praktik 180
29 Teknik Analisis Terhadap Alat Peraga 188
30 Metode Diskusi Kelompok 193
31 Metode Penugasan Membuat Makalah/Artikel Model 1 196
32 Metode Penugasan Membuat Makalah/Artikel Model 2 199
33 Metode Bermain, Cerita, dan Menyanyi (BCM) 202
34 Model Picture and Picture 215
35 Metode C3T Cerdas, Cermat, Cepat, dan Tepat 218
36 Metode Pembelajaran Menebak Kata 223
37 Metode Penugasan Mengunduh dari Internet 230
38 Metode Penerapan Prinsip Pengembangkan Kreativitas Anak 233

39 Metode Reward (Hadiah) dan Punishment (Hukuman) 242
40 Metode Belajar Kerja Nyata (BKN) 247
41 Metode Magang (Praktik Industri/Kontrak Kerja) .. 252
42 Metode Penyesuaian Tujuan Pembelajaran 255
43 Metode Pengenalan dan Kunjungan Belajar 259
44 Metode Solusi Masalah (Problem solving) 262
45 Metode Belajar Menjadi Guru 265

Bab III

Penutup ~271

1. Hubungan Metodologi Pembelajaran dengan Lima Jenis Kecerdasan Manusia 271
2. Kesimpulan 277

DAFTAR PUSTAKA 279
INDEKS 283
BIOGRAFI PENULIS..... 287

Bab I

Pendahuluan Metodologi Pembelajaran

1. Hakikat dan Substansi Metodologi Pembelajaran

Proses pembelajaran di sekolah merupakan proses kependidikan yang terencana, terpadu, dan terkoordinasi secara sistematis dengan standar dan ukuran evaluasi yang jelas dan tegas. Oleh sebab itu, segala sesuatu yang berhubungan dengan proses pembelajaran di sekolah merupakan satu kesatuan utuh yang tidak mungkin bersifat terpisah dan acak. Kurikulum yang ada harus terhubung secara sistematis dengan metodologi pembelajaran yang digunakan, sedangkan metodologi pembelajarannya pun harus dirumuskan secara teperinci dan detail. Oleh sebab itu, pengembangan kurikulum pada praktiknya selalu terikat dan berhubungan kuat dengan metodologi pembelajaran.

Sebagian besar masalah yang dihadapi sistem pendidikan di Indonesia berujung pada dua persoalan utama tersebut, yaitu kurikulum dan metodologi pembelajaran. Kurikulum berfungsi sebagai kompas dalam arti penentu arah jalannya

proses pembelajaran yang akan digunakan. Sementara itu, metodologi pembelajaran adalah ujung tombaknya. Kurikulum tidak mungkin dapat berjalan dengan baik dan benar jika tidak diikuti oleh sistem dan metode pembelajaran yang sistematis dan terpadu.

Dari segi material, konsep kurikulum yang berkembang saat ini dirasa sudah cukup untuk dijadikan standar pembelajaran di sekolah setidaknya untuk sementara waktu ini. Hal ini tidak sama halnya dengan metode pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran yang berkembang dan dikembangkan di sekolah-sekolah pada umumnya bersifat konvensional dan klasik. Yaitu, guru bercerita, murid mendengar dan mencatat. Guru memberi, murid menerima.

Konsep yang demikian memang tidak salah dan juga tidak buruk. Hanya saja cenderung lebih lambat dalam membentuk pengetahuan dalam diri siswa. Siswa hanya dianggap wadah kosong yang harus diisi dengan warna yang sesuai warna dan karakteristik sang guru. Akibatnya, kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang berkembang di Indonesia menjadi semakin lambat dan tertinggal dibandingkan negara-negara lain.

Otak siswa lebih banyak diisi dengan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki guru, bukan objek asli dari ilmu dan pengetahuan semesta itu sendiri. Warna dan kemampuan dasar murid sebagian besar adalah warna dan kemampuan dasar sang guru. Hal ini terjadi di hampir semua aspek, baik dari segi motorik, kognitif, maupun psiko-sosiologisnya (afektif).

Dari persoalan inilah muncul pertanyaan mendasar, munginkah sistem pendidikan di Indonesia menciptakan

sistem metodologi pembelajarannya sendiri yang khas dan unik, tetapi memiliki daya saing dan daya jangkau jauh ke depan melampaui isi dari kurikulum yang ada? Sebuah sistem metodologi pembelajaran yang mampu melahirkan putra-putri terbaik bangsa yang tidak hanya terikat pada konsep-konsep ideal ilmu pengetahuan masa lalu, tetapi yang mampu menjadi pencipta dan penemu teknologi masa depan. Yaitu, teknologi yang menjadi tumpuan dan harapan semesta. Teknologi yang tidak hanya berkutat dengan teori, rumus, dan konsep yang ada dalam sejarah; tetapi juga masa depan.

Kita memang harus belajar dari sejarah, sebab dengan belajar dari sejarah kita bisa menciptakan masa depan yang lebih baik. Namun, kita harus tahu, sejarah bukan masa depan. Sejarah adalah sejarah dan tidak akan pernah terulang, sampai kapan pun. Hal yang terulang adalah sistem dan pola kerja dari sejarah itu sendiri bukan sejarahnya. Hal ini berarti bahwa kunci dari pengetahuan masa lalu yang sejati adalah sistem dan cara kerja dari sejarah itu sendiri. Inilah hakikat metodologi yang sesungguhnya. Metodologi yang mampu menembus batas ruang dan waktu.

Demikian pula dengan sistem pendidikan di Indonesia. Kurikulum diibaratkan seperti pengetahuan sejarah di masa lalu, sedangkan metodologi pembelajaran adalah cara kerjanya. Hal inilah yang menjadi pokok bahasan buku ini. Buku ini berisi serangkaian sistem dan cara kerja metode pembelajaran. Mulai dari model yang konvensional dan klasik sampai pada pola dan model yang modern dan unik yang kesemuanya bertujuan

untuk menciptakan peserta didik yang memiliki kemampuan belajar mandiri secara nyata.

2. Proses Pembentukan Pengetahuan dan Kreativitas Manusia

Proses pembentukan pengetahuan secara umum sama dan sebangun dengan cara kerja terbentuknya kreativitas. Perbedaannya adalah kreativitas tidak hanya berwujud abstrak dan semu layaknya teori ilmu pengetahuan, tetapi juga berwujud nyata mencakupi bentuk benda bermateri secara konkret. Bahkan, konsep teknologi dalam beberapa sudut pandang termasuk kategori kreativitas ilmiah. Kreativitas yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya dalam tataran praktis.

Proses pembentukan pengetahuan secara umum terbagi dalam tiga tahapan penting. Ketiga tahap penting itu adalah tahap pengindraan, pengolahan, dan penyimpulan.[3] Sementara itu, proses pembentukan kreativitas terdiri dari tahap penemuan, penggabungan, dan penciptaan. Sama dan sebangun. Untuk lebih jelasnya, perhatikan uraian berikut.

2.1 Pengindraan Fisik

Pengindraan fisik adalah tahap pertama proses dimana indra manusia menangkap sinyal rangsangan dari objek luar dirinya. Rangsangan dari objek luar itu beragam bentuk dan jenis.

[3] Jasa Ungguh Muliawan, *Epistemologi Pendidikan* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2008), hlm. 40–41.

Setiap benda memiliki sifat riil dan objektif. Sifat tersebut melekat sebagai satu kesatuan dalam setiap benda. Wujudnya bermacam-macam seperti koneksitasnya terhadap cahaya, warna, suhu, bau, suara, gerak, bentuk, sensitivitas, struktur materi, daya tahan, karakter, dan seterusnya.[4] Benda luar yang memancarkan sifat-sifatnya dan secara langsung maupun tidak langsung tertangkap indra menghasilkan bentuk sinyal yang berbeda-beda.

Sinyal yang berbeda direspons secara beragam oleh jaringan sel, kemudian diteruskan sebagai suatu bentuk perintah kerja mekanis sistem saraf. Akibatnya, terjadi pergerakan otomatis sel. Gerak otomatis sel ini juga beragam tergantung pada jenis dan besar-kecilnya sinyal yang masuk, efek atau pengaruhnya terhadap jaringan sel tubuh, serta respons balik yang diberikan.

Sebagian besar jaringan sel bekerja di bawah alam sadar. Jaringan sel bekerja begitu saja tanpa bisa dikendalikan atau diperintah otak. Bahkan dalam banyak kasus, sistem kerja otak sangat tergantung pada kesempurnaan mekanisme kerja sistem saraf dan jaringan sel itu sendiri. Mekanisme kerja sistem saraf dapat dibedakan dalam dua bentuk, yaitu mekanisme otomatis bawah sadar dan mekanisme kerja terkontrol dalam kesadaran.

Pada manusia, sel-sel tersbut berjumlah yang tersusun menyatu, berhubungan, dan saling memengaruhi satu sama lain. Masing-masing sel membentuk jaringan-jaringan fungsional dalam menjalankan tugas dan pekerjaannya masing-masing. Pada akhirnya, organ-organ tubuh yang terbentuk dari

[4] Baca penjelasan Descartes tentang kodrat, termasuk mengenai sifat-sifat benda. Setidaknya dari penjelasan tersebut kita tahu bahwa setiap benda memiliki sifat bawaan yang tidak bisa diubah. Kenneth T.Gallagher, *Epistemologi Filsafat Pengetahuan*, disadur oleh P.Hardono Hadi (Yogyakarta: Kanisius, 1994), cet.ke-11, hlm. 36–40.

kumpulan jaringan sel-sel ini juga memiliki sistem, mekanisme, dan fungsi kerja yang berbeda-beda.

Pada dasarnya, pengetahuan indrawi bersifat parsial. Itu disebabkan oleh adanya perbedaan antara indra yang satu dengan indra yang lain, ini berhubungan dengan sifat khas fisiologis indra.[5] Oleh karena itu, kemampuan mengindra dalam diri subjek selalu dikaitkan pada tiga unsur indra belajar dalam diri manusia, yaitu visual, auditorial, dan kinestetik.[6] Pengetahuan indrawi menjadi sangat penting karena bertindak selaku pintu gerbang pertama untuk menuju pengetahuan yang lebih utuh.[7] Semakin banyak indra terlibat dalam proses pengetahuan, suatu pengetahuan menjadi lebih mudah diingat.[8]

2.2. Akomodasi Memori (Penampungan Data Pengetahuan)

Akomodasi memori atau yang disebut juga tahap penampungan data pengetahuan adalah proses ketika sinyal respons yang diterima indra ditampung oleh otak dalam bentuk data dan informasi awal. Semakin banyak memori yang mampu ditampung otak, pengetahuan yang diperoleh menjadi semakin lengkap.

Hal ini nantinya akan sangat berpengaruh terhadap hasil pengetahuan dan kreativitas yang terbentuk. Seperti diketahui

---

5 Anton Bakker dan Achmad Charris Zubair, *Metodologi Penelitian Filsafat* (Yogyakarta: Kanisius, 1990), Cet.Ke.13, hlm. 21–22.

6 Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Unleashing The Genius In You*, Alwiyah Abdurrahman (Terj.), *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan* (Bandung: Kaifa, 2000), Cet.Ke.VIII, hlm. 113–124.

7 Anton Bakker dan Achmad Charris Zubair, *Metodologi Penelitian Filsafat* (Yogyakarta: Kanisius, 1990), Cet.Ke.13, hlm. 22.

8 Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Unleashing The Genius In You*, Alwiyah Abdurrahman (Terj.), *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan* (Bandung: Kaifa, 2000), Cet.Ke.VIII, hlm. 214.

bahwa pengetahuan dan kreativitas yang sesungguhnya bukan hanya berwujud imajinasi/khayalan belaka, melainkan juga bentuk nyata dari sebuah ide atau daya berpikir seseorang. Semakin banyak dan lengkap serapan memori data pengetahuan yang dimiliki otak, semakin lengkap dan sempurna perwujudan pengetahuan dan kreativitas yang dapat terbentuk.

Kelebihan kemampuan imajinatif adalah terletak pada kemampuan internal daya kreativitas. Daya ini mempunyai fungsi kompositif menggabungkan atau menyusun. Dia menghasilkan gabungan citra-citra baru dari citra-citra yang tersimpan dalam memori melalui proses kombinasi.[9] Oleh sebab itu, harus diakui pula bahwa imajinasi merupakan alat memperoleh ilmu pengetahuan utama dari cabang ilmu sejenis pembaruan atau inovasi pendidikan.

Pengetahuan imajinatif dalam subjek mengetahui dimanifestasikan dalam dua fungsi: 1. Kemampuan fantasi bebas, yaitu kemampuan menghasilkan kembali dan menciptakan gambaran-gambaran (*images*) tanpa adanya objek riil yang sesuai dengannya; 2. Kemampuan imajinasi dalam penemuan ilmiah adalah sebagai dasar membentuk bangunan intelektual ilmu pengetahuan dan filsafat.[10]

2.3 Kombinasi dan Modifikasi Data

Tahap berikutnya adalah tahap kombinasi dan modifikasi data. Tahap kombinasi adalah tahap penggabungan dua atau

---

[9] Osman Bakar, *Hierarki Ilmu (Membangun Rangka Pikir Islamisasi Ilmu)* (Bandung: Mizan, 1997), hlm. 71.

[10] Anton Bakker dan Achmad Charris Zubair, *Metodologi Penelitian Filsafat* (Yogyakarta: Kanisius, 1990), Cet.Ke.13, hlm. 25–26.

lebih data dan informasi yang diperoleh dalam otak. Tahap modifikasi disebut juga tahap renovasi atau perbaikan data gabungan yang telah terbentuk dalam wujud imajinasi. Tahap modifikasi imajiner ini melibatkan kemampuan otak dan sedikit-banyaknya data informasi yang dimiliki. Semakin banyak data imajinasi yang dimiliki, semakin baik dan beragam kreativitas yang dapat terbentuk.

Imajinasi itu bersifat bebas tidak terstruktur, bermetodologi atau sistematika yang jelas. Sebaliknya, kemampuan imajinatif dalam penemuan ilmiah pada tahap awal berupa proses kognitif yang dengannya seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep ataupun pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada di dalam pikirannya. Kumpulan data dan informasi ini kemudian membentuk skema baru yang cocok dengan rangsangan yang diterima atau memodifikasi skema yang ada dengan rangsangan skema baru. Proses ini oleh Piaget dinamakan Asimilasi-akomodatif. Asimilasi tidak menyebabkan perubahan/pergantian skemata, tetapi memperkembangkan skemata.[11]

Skemata adalah bentukan pengetahuan sebelumnya. Kemampuan daya tampung dan membentuk skemata baru itulah yang dinamakan kreativitas. Kreativitas adalah ciri khas bentukan kemampuan imajinatif, sedangkan rasional pada pembuktian ilmiah. Pada tingkat tertinggi yang dicapai pengetahuan rasional, melahirkan bentukan-bentukan pengetahuan kombinasi baru yang dicapai oleh kemampuan imajinatif. Kemampuan imajinatif dan rasional membentuk

[11] Paul Suparno, *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Kanisius, 1997), hlm. 31–32.

lingkaran siklus pengetahuan. Sementara itu, kemampuan indra berfungsi sebagai justifikasi kebenaran masing-masing hasil bentukan pengetahuan yang dicapai.[12] Pada akhirnya, teknologi nyata yang bersumber dari imajinasi cenderung bersifat kreatif dan inovatif.

2.4 Konfirmasi Logika Material

Tahap pembentukan pengetahuan dan kreativitas berikutnya adalah konfirmasi logika material. Tahap konfirmasi logika material adalah tahap penggabungan pengetahuan dan kreativitas imajinasi ke dalam bentuk dan wujud yang nyata. Contohnya: patung, teknologi, seni, benda, gambar, dan unsur kreativitas lainnya.

Pada tahap ini tidak semua jenis pengetahuan dan kreativitas manusia dapat diwujudkan dalam bentuk nyata. Terutama bila pengetahuan dan kreativitas tersebut melibatkan unsur-unsur kehidupan. Dari sinilah unsur pengetahuan dan kreativitas terputus dengan dunia maya (gaib) yang disebut ruh atau jiwa.

Perwujudan pengetahuan dan kreativitas yang memiliki unsur-unsur kehidupan terbatas pada benda-benda yang disebut teknologi. Mobil, robot, komputer, atau benda hidup lainnya yang masuk kategori hidup dalam arti memiliki fungsi tertentu dan dapat bergerak disebut teknologi. Berbeda dengan kehidupan dalam arti sesungguhnya seperti manusia atau binatang.

---

[12] Jasa Ungguh Muliawan, *Epistemologi Pendidikan* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2008), hlm. 25–26.

Modifikasi teknologi kedokteran dan biologi pada umumnya terbatas untuk melakukan penyilangan agar didapat bentuk atau wujud kehidupan yang baru disebut teknologi cangkok atau perkawinan silang. Teknologi cangkok banyak digunakan dalam dunia kedokteran dan pertanian, tetapi tidak serta-merta semua jenis tumbuhan dan organ tubuh makhluk hidup bisa dicangkok atau disilangkan.

Banyak di antaranya hanya terbatas pada organ-organ tertentu dan itupun tidak berlaku kekal dalam arti tidak mengalami kerusakan. Sehebat apa pun teknologi cangkok dan kawin silang, tetap tidak bisa melebihi keunggulan bentuk kehidupan alami yang diciptakan Tuhan.

Dari sinilah sistem ilmu pengetahuan menciptakan suatu peraturan alami yang disebut etika, agama, dan filsafat. Tujuan ketiga cabang ilmu tersebut hampir sama, yaitu membatasi dan mengatur pranata kehidupan manusia agar tidak melampaui batas.

2.5 Penciptaan Bentuk

Tahap terakhir adalah tahap penciptaan bentuk. Tahap penciptaan bentuk adalah tahap dimana pengetahuan dan kreativitas imajinasi yang sudah dibentuk diwujudkan dalam bentuk yang nyata. Tahap penciptaan bentuk sedikit berbeda dengan tahap konfirmasi logika material.

Tahap penciptaan bentuk adalah proses perwujudan pengetahuan dan kreativitas imajinasi ke dalam bentuk yang nyata. Sementara itu, konfirmasi logika material sebatas melakukan cek ulang antara pengetahuan dan kreativitas

imajinasi yang sudah ada dalam pikiran dengan realitas kenyataan yang ada. Di dalam konfirmasi logika material sudah berlaku tarik-menarik norma etika, baik atau buruk dan benar atau salah.

Pada tahap penciptaan bentuk, suatu pengetahuan dan kreativitas imajinasi sudah langsung diwujudkan dalam bentuk yang nyata. Tidak ada lagi kaidah nilai dan etika yang melekat. Yang ada hanya kaidah normal benar atau salah. Menjadi benar bila kreativitas yang sudah terbentuk dapat diwujudkan dalam bentuk nyata dan salah bila tidak bisa diwujudkan dalam bentuk nyata. Proses penciptaan bentuk menurut jenisnya ada dua, yaitu penciptaan imajinasi dan penciptaan material.

2.5.1 Imajinasi

Penciptaan imajinasi adalah tahap pengetahuan dan kreativitas yang ada dalam otak diwujudkan secara nyata melalui kekuatan imajinasi. Penciptaan imajinasi termasuk salah satu kemampuan dasar yang dimiliki tiap manusia. Wujud imajinasi yang berasal dari pengetahuan dan kreativitas merupakan wujud penciptaan yang paling sempurna yang dimiliki manusia.

Proses penciptaan imajinasi terbebas dari segala kaidah nilai dan norma etika maupun agama. Akibatnya, kekuatan imajinasi menjadi kekuatan yang paling sempurna dalam perwujudannya. Bahkan, proses penciptaan pengetahuann dan kreativitas material masih kalah jauh dengan proses penciptaan imajinasi. Contoh: proses penciptaan imajinasi tokoh kartun dalam gambar atau film-film animasi.

Tokoh imajinasi Sponge Bob[13]

Imajinasi tokoh kartun dalam gambar atau film-film animasi dapat bergerak seolah hidup, sedangkan penciptaan imajinasi dalam bentuk material sulit bahkan mungkin tidak bisa dilakukan. Maksimal penciptaan imajinasi hanya dalam bentuk patung atau desain arsitektur atau prototipe tertentu dan itupun tidak dalam bentuk benda yang hidup. Sementara itu, dalam penciptaan imajinasi semua dapat dihidupkan meskipun melalui media gambar komik atau film-film kartun.

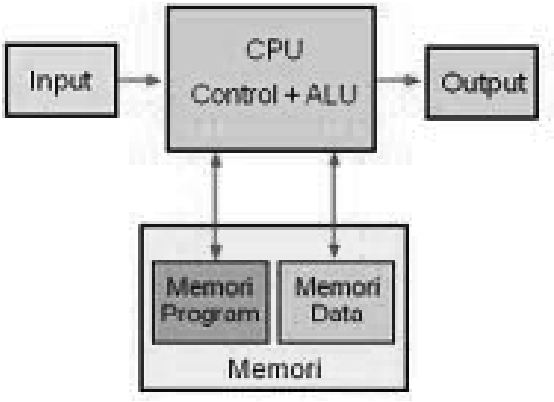
2.5.2 Material

Penciptaan bentuk yang kedua adalah penciptaan bentuk material. Penciptaan bentuk pengetahuan dan kreativitas material seperti yang telah sedikit dijelaskan pertama tidak mungkin dalam bentuk benda yang hidup. Hidup dalam arti memiliki ruh atau jiwa, yaitu mempunyai kehendak sendiri dan mampu menghidupi kehidupannya sendiri tanpa dibantu dengan teknologi.

[13] Sumber foto: *http://www.google.co.id/*. Diakses pada 25 Agustus 2010.

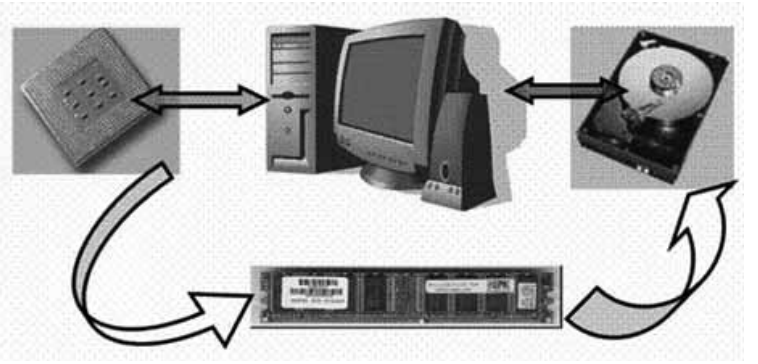
Penciptaan pengetahuan dan kreativitas material tertinggi sebuah imajinasi terletak pada kekuatan sistem atau program intelejensi buatan yang diciptakan manusia. Contoh program dan cara kerja komputer. Komputer tidak mungkin berjalan atau hidup dengan sendirinya jika tidak dibantu oleh program dan sistem berpikir yang dirancang manusia.

Di sinilah letak perbedaan antara pengetahuan dan kreativitas buatan dengan pengetahuan dan kreativitas alami bentukan Tuhan. Tuhan mampu menciptakan kehidupan yang beraneka ragam bentuk dan jenis secara alami, sedangkan manusia secara rekayasa. Pengetahuan dan kreativitas Tuhan dengan pengetahuan dan kreativitas manusia memiliki rentang perbedaan yang sangat jauh.



Prototipe sistem kerja teknologi komputer.[14]

[14] Sumber foto: *http://www.google.co.id/*, Diakses pada 25 Agustus 2010.



Cara kerja utama teknologi komputer. [15]

Pengetahuan dan kreativitas imajinasi yang diciptakan manusia paling tinggi secara material disebut teknologi. Contoh teknologi komputer, mobil, motor, pesawat, robot, dan seterusnya. Sementara itu, pengetahuan dan kreativitas adalah ciptaan Tuhan tidak terbatas pada satu wujud yang pasif, tetapi juga aktif. Aktif dalam arti memiliki atau jiwa.

Ruh atau jiwa tidak dimiliki oleh mobil, motor, pesawat, robot maupun komputer. Orang tidak bisa sembarangan mengatakan bahwa benda-benda teknologi yang diciptakan manusia memiliki jiwa atau intelektual selama masih bergerak atau digerakkan oleh unsur dari luar dirinya. Termasuk program yang dirancang untuk bergerak sendiri seperti ATM atau mobil mainan anak yang menggunakan baterai/aki.

[15] Sumber foto: *http://blog.math.uny.ac.id/yanikagwn/files/2010/04/tech_21.gif* . Diakses pada 25 Agustus 2010.

3. Mengenal Macam-Macam Kecerdasan Manusia

Sebagian besar orang mengenal kecerdasan sebagai suatu bentuk kemampuan kerja otak yang luar biasa. Kecerdasan ini identik dengan nilai prestasi belajar anak di sekolah. Namun, benarkan demikian?

Laurel Schmidt, tokoh pendidikan sekaligus penulis buku *Seven Times Smarter* (New York: Three Rivers Press, 2001) menyatakan bahwa kecerdasan itu tidak hanya soal mereka yang mempunyai otak cemerlang dan sukses di sekolahnya. Kecerdasan merupakan kumpulan kepingan kemampuan yang ada di beragam bagian otak manusia, bukan hanya satu angka IQ yang kita kenal selama ini. Semua kepingan ini saling terhubung bekerja sama membentuk satu kemampuan khusus. Sementara pada beberapa orang yang lain, kepingan-kepingan ini juga bekerja sendiri-sendiri, dan mereka tidak statis.[16]

Banyak ditemukan orang-orang sukses yang ketika kuliah mereka tidak masuk hitungan. Bahkan, mungkin kebanyakan dari orang-orang ini adalah orang yang gagal di sekolahnya. Buku sejarah dipenuhi oleh nama-nama terkenal yang tidak pernah berprestasi di sekolah. Ilmuwan dan matematikawan Isaac Newton, pengarang Leo Tolstoy, dan Perdana Menteri Inggris, Winston Churchill, pernah gagal di sekolah mereka. Sang pencipta Thomas Edison bahkan dikeluarkan dari kelas oleh gurunya karena dianggap terlalu bodoh untuk bisa

[16] Laurel Schmidt, *Jalan Pintas Menjadi 7 Kali Lebih Cerdas: 50 Aktivitas, Permainan, dan Prakarya untuk Mengasah 7 Kecerdasan Mendasar pada Anak Anda* (Judul asli: *Seven Times Smarter*, New York: Three Rivers Press, 2001), (Bandung: Penerbit Kaifa, 2002), hlm.32.

mempelajari apa pun. Ilmuwan Albert Einstein baru bisa membaca saat berumur tujuh tahun dan masih banyak lainnya.[17]

Howard Gardner menyatakan bahwa sedikitnya ada 7 potensi kecerdasan dalam diri manusia. Tujuh kecerdasan itu adalah kecerdasan visual (spasial), kecerdasan verbal (linguistik), kecerdasan musik, kecerdasan kinestetik, kecerdasan logis (matematis), kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan intrapersonal. Terakhir bahkan Howard Gardner menambahkan 1 lagi kecerdasan, yaitu kecerdasan natural.[18]

Kecerdasan visual (spasial) merupakan kecerdasan dan kemampuan berpikir seseorang dalam bentuk gambar. Mereka juga memiliki kemampuan pengamatan yang tinggi. Kecerdasan yang mampu melahirkan makaharya atau memecahkan masalah rumit yang berhubungan dengan gambar.[19] Kecerdasan verbal (linguistik/bahasa) adalah kecerdasan seseorang yang berhubungan kemampuan memahami, memanfaatkan, dan menggunakan bahasa dengan baik. Mereka yang cerdas dalam hal linguistik umumnya lancar dan pandai berbicara.[20] Kecerdasan musik adalah kecerdasan gabungan untuk mengenali pola nada, tinggi rendahnya nada, melodi, dan irama. Mereka juga memiliki kemampuan menangkap aspek-aspek bunyi dan musik secara mendalam dan penuh perasaan.[21]

Kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan dalam hal olah tubuh (mengolah raga). Kecerdasan seseorang dalam mengolah tubuh dan mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan.

---

17 *Ibid.*
18 *Ibid.*, hlm. 32 –33.
19 *Ibid.*, hlm. 33.
20 *Ibid.,* hlm. 33 –34.
21 *Ibid.,* hlm. 34.

Kecerdasan kinestetik juga mencakup kemampuan seseorang untuk mengolah atau menangani suatu benda dengan terampil atau cekatan. Termasuk kemampuan membuat sesuatu dari benda.[22] Kecerdasan logis (matematis) adalah kecerdasan seseorang yang berhubungan dengan kemampuan mengatur pola pikir induktif atau deduktif, bekerja dengan angka dan pola yang abstrak, serta kemampuan berpikir logis.[23]

Berikutnya kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan seseorang yang berhubungan kemampuan seseorang untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain. Kecerdasan ini menuntun seseorang untuk memahami, bekerja sama dan berkomunikasi, serta memelihara hubungan baik dengan orang lain.[24] Terakhir, adalah kecerdasan intrapersonal. Kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan seseorang dalam mengenali dan memahami diri sendiri lebih dari orang lain. Kecerdasan dan kepekaan terhadap nilai, tujuan dan perasaan diri sendiri. Meskipun mereka cerdas dalam memahami diri sendiri, tetapi mereka juga cerdas dan mampu menempatkanya dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain.[25]

Dari penjelasan singkat tersebut kita tahu bahwa kecerdasan seseorang itu tidak hanya berhubungan dengan kecerdasan IQ semata, tetapi kecerdasan yang beragam macam karakter. Dan yang terpenting dari itu semua adalah bahwa kecerdasan adalah kemampuan membentuk seseorang untuk sukses dan berhasil dalam hidupnya dengan atau tanpa bantuan proses belajar

[22] *Ibid.,* hlm. 35.
[23] *Ibid.*
[24] *Ibid.,* hlm. 36.
[25] *Ibid.,* hlm. 37.

mengajar di sekolah. Sekolah hanya merupakan salah satu alat bantu membentuk kecerdasan seseorang.

Bab II

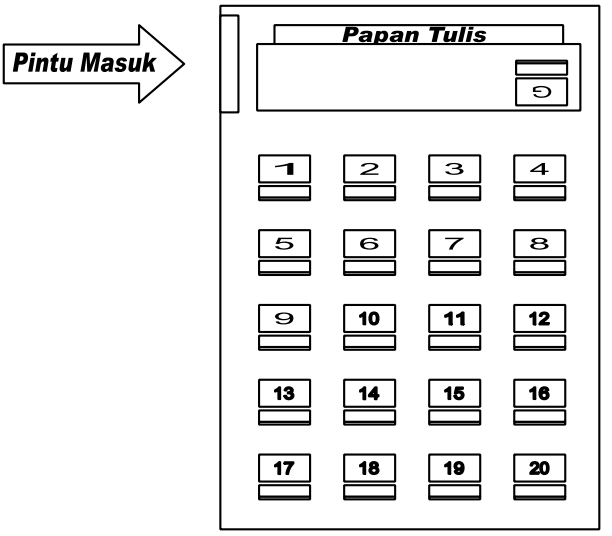
45 Model Pembelajaran Spektakuler

1 Teknik Pemilihan Tata Ruang Belajar

Pengertian:

Teknik Pemilihan Tata Ruang Belajar sebenarnya tidak masuk teknik proses pembelajaran interaktif, tetapi hanya sebatas pemilihan tata ruang belajar yang aman, nyaman, tenang, dan menyenangkan (kondusif) untuk melakukan proses belajar mengajar. Dengan kata lain, teknik ini merupakan teknik pendukung proses belajar mengajar karena secara langsung tidak terlibat dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa. Namun, dengan pemilihan tata ruang yang baik, diharapkan siswa dapat belajar dengan perasaan aman, tenang, nyaman, dan menyenangkan. Selain itu, guru pun akan merasakan hal yang sama. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal. Sasarannya adalah unsur psikologis guru dan siswa.

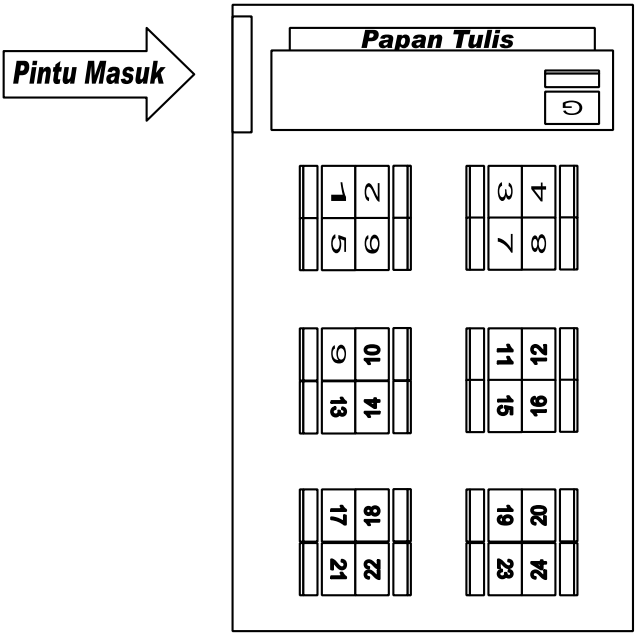
Ada banyak alternatif tata ruang yang dapat digunakan. Berikut beberapa desain tata ruang konvensional (umum) yang mungkin dapat dijadikan sebagai pilihan.



Model Klasik.

Model Klasik adalah model tata letak meja belajar siswa yang berbaris berhadapan dengan guru. Guru di depan kelas menghadap siswa. Pada saat ujian/tes, jarak meja-kursi antarsiswa dijauhkan untuk menghindari saling menyontek atau kerja sama satu sama lain. Jumlah kursi biasanya menyesuaikan ukuran ruang kelas yang digunakan.

Model Klasik adalah model tata letak ruang kelas yang paling banyak dan umum digunakan di hampir semua lembaga pendidikan, baik lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Desain dan tata letak yang digunakan termasuk sederhana, mudah, dan dianggap lebih komunikatif. Guru sebagai narasumber pendidikan berhadapan dengan siswa sebagai pelaku proses pembelajaran di sekolah.



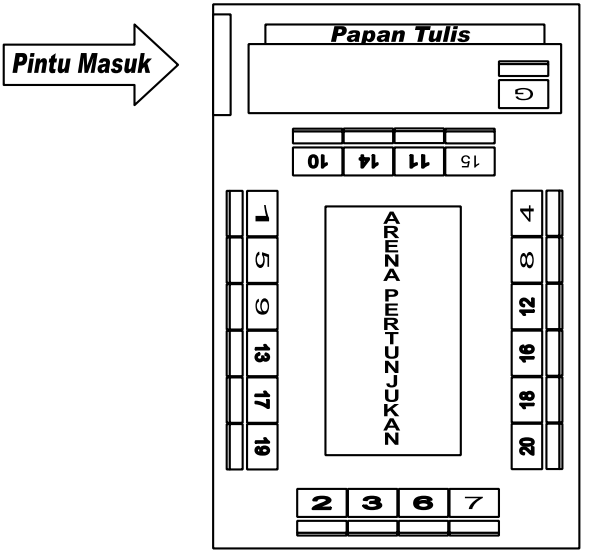
Model Kelompok Berhadapan.

Model Kelompok Berhadapan biasanya digunakan untuk teknik pembelajaran yang bertujuan menyelesaikan tugas kelompok atau menekankan kerja sama antarsiswa. Siswa duduk saling berhadapan dalam kelompok meja-kursi yang telah diatur sedemikian rupa sehingga masing-masing kelompok mempunyai ruang gerak dan diskusi yang cukup.

Model Kelompok Berhadapan sebenarnya juga termasuk model klasik. Menurut asal-usulnya, desain model kelompok berhadapan sudah digunakan sejak zaman dulu. Dalam sejarah umpamanya, yaitu pada desain tata letak upacara atau tradisi api unggun. Semua anggota selalu duduk atau berdiri pada posisi melingkari api dan api unggun diletakkan di tengah-tengah. Contoh lain adalah pada pertemuan para kesatria di Inggris

yang menggunakan desain tata letak meja-kursi melingkar berhadapan.

Desain meja kursi Model Kelompok Berhadapan adalah pengembangan dari model-model klasik, hanya saja dibentuk berhadapan sebanyak jumlah anggota yang ikut dalam kelompok. Model ini dirasakan cukup efektif untuk dapat saling bertukar pikiran dan pendapat di antara anggotanya.



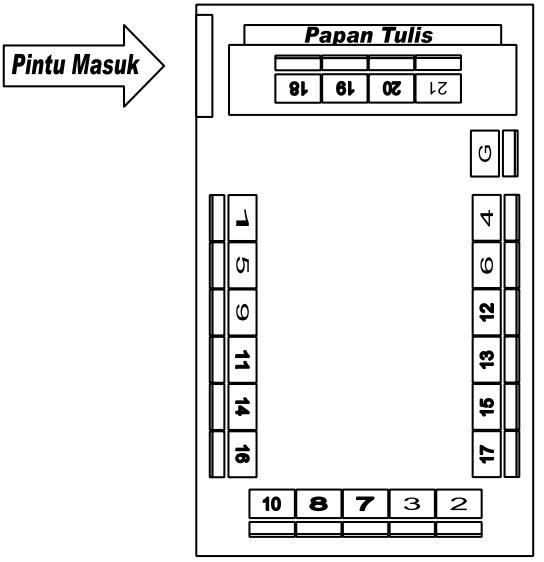
Model Arena Pertunjukan.

Model Arena Pertunjukan adalah model tata letak meja-kursi pembelajaran yang bertujuan memberi pengetahuan langsung dari semua sisi objek yang sedang dipelajari. Baik itu objek yang berbentuk ilmu pengetahuan dan teknologi, drama-seni-teater, dan pertunjukan ilmiah lainnya.

Arena pertunjukan diletakkan di tengah-tengah kelas dan siswa duduk berbaris di sekeliling arena. Arena ini dapat

berbentuk meja panggung yang lebih tinggi, datar atau justru sebaliknya lebih rendah dengan tujuan agar semua siswa dapat melihat langsung objek yang sedang dipelajari dari semua sisi.

Model Arena Pertunjukan memiliki kelebihan dalam hal pengamatan komprehensif pada objek yang dipelajari. Objek yang dipelajari diletakkan di tengah-tengah agar dapat dilihat dan diamati dari segala sisi. Dengan cara seperti ini, diharapkan pengetahuan yang diperoleh siswa terhadap objek yang dipelajari menjadi lebih lengkap. Bukan hanya dilihat dari sisi depan, melainkan juga samping kanan-kiri dan depan belakang. Bahkan, bila objek yang dipelajari diletakkan lebih rendah, umpamanya berbentuk kolam akuarium ikan untuk pengamatan makhluk air, objek dapat dilihat dari atas, samping kanan-kiri, depan-belakang, dan bawah.

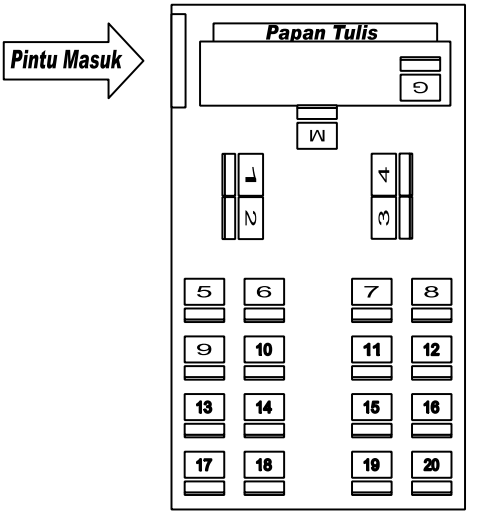


Model Presentasi Kelompok.

Model Presentasi Kelompok adalah desain tata letak meja-kursi siswa yang membentuk huruf U. Di tengah-tengah tepat di atas huruf U (di depan kelas) diletakkan meja-kursi tempat kelompok yang akan mempresentasikan makalah, karya ilmiah, dan hasil kerja kelompok lainnya kepada seluruh siswa.

Guru dalam hal ini berperan sebagai pengamat sekaligus penengah diskusi jika terjadi kesalahpahaman, namun dapat pula berperan sebagai moderator. Tujuannya memberi contoh dan menginspirasi untuk menjadi moderator yang baik pada sebuah diskusi.

Model Presentasi Kelompok dianggap cukup efektif untuk mempresentasikan makalah, laporan penelitian, dan karya ilmiah yang melibatkan unsur demonstrasi. Di samping kelompok presentator saling berhadapan dengan audiens (siswa/pendengar), objek yang didemonstrasikan juga dapat dilihat oleh semua anggota seminar.



Model Debat Tokoh.

Model Debat Tokoh adalah model tata letak meja-kursi pembelajaran yang berusaha menampilkan diskusi atau debat antar tokoh yang diperankan oleh 2 atau lebih siswa di depan kelas. Para tokoh duduk berhadapan di depan kelas. Siswa berperan sebagai penonton sekaligus pendukung masing-masing tokoh. Sedangkan moderator berada tepat di tengah-tengah tokoh yang sedang berdebat membawakan jalannya acara debat/ diskusi.

Penonton juga berhak mengajukan pertanyaan, pendapat, sanggahan, bantuan pendapat, ide, dan opini kepada peserta debat setelah mendapat kesempatan dari moderator. Moderator dalam hal ini berperan sebagai pemandu sekaligus pemimpin jalannya acara. Sementara itu, guru berperan sebagai narasumber utama, pengamat, sekaligus penilai jalannya debat.

Model Debat Tokoh sangat efektif dan tepat sasaran untuk menumbuhkan rasa percaya diri serta melatih kemampuan daya nalar dan retorika (komunikasi dialogis) siswa. Dengan debat tokoh, biasanya anak menjadi lebih kritis dan memiliki kemampuan analisis yang meningkat dua kali lipat dari metode pembelajaran diskusi biasa. Dalam model ini, di samping faktor tekanan mental untuk memperoleh kemenangan, unsur motivasi menangkap nilai-nilai intelektual dari lawan bicara juga menjadi pemicu lahirnya daya kritis dan analisis siswa di saat yang sulit.

2 Metode Seleksi Soal Evaluasi Terpadu 5 Unsur Pendidikan

1. Pengetahuan Dasar Pembelajaran Evaluasi

Metode pembelajaran model ini berbeda dengan metode pembelajaran konvensional pada umumnya. Model pembelajaran seleksi soal terfokus pada pembelajaran fase akhir atau lebih tepatnya pada tahap akhir dilakukannya evaluasi. Metode pembelajaran awal sama seperti metode pembelajaran umum yang diterapkan di sekolah-sekolah formal, bedanya ketika sampai pada tahap akhir, yaitu ketika harus dilakukan evaluasi atau penilaian hasil belajar, metode pembelajaran seleksi soal ini mulai diberlakukan. Prinsip dasarnya sederhana, yaitu mengevaluasi sekaligus melakukan pembelajaran terintegrasi (terpadu/tergabung) yang mencakup unsur-unsur evaluasi dalam pendidikan. Lebih tepatnya, lima unsur pembelajaran: unsur kognitif, afektif, motorik, spiritual, dan keseimbangan peserta didik.

Evaluasi bukan hanya sekadar alat untuk menilai kemampuan dan hasil belajar siswa, melainkan juga alat

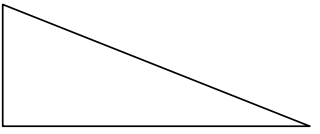
pembelajaran yang efektif. Teknik evaluasi yang baik seharusnya bukan hanya sekadar alat untuk menilai hasil pembelajaran yang telah diperoleh siswa, melainkan juga alat pembelajaran yang nyata. Terutama, yang berhubungan dengan unsur-unsur pembelajaran dalam diri manusia. Berikut adalah contoh penerapannya.

2. Materi dasar:

- Segitiga siku-siku

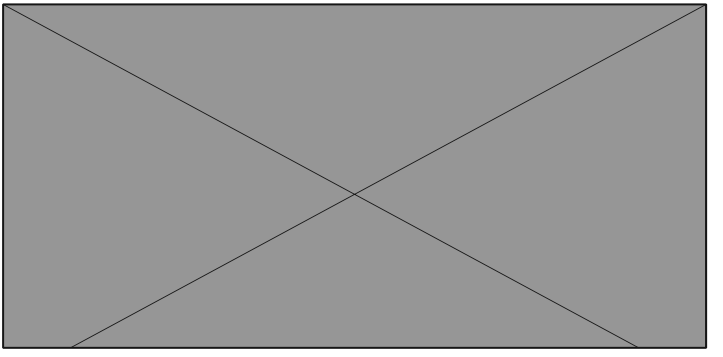
Dua alternatif evaluasi yang diberikan dalam bentuk soal adalah sebagai berikut.

Alternatif soal pertama.

1.  Gambar di samping disebut .....

Alternatif soal kedua.

2. Gambarlah sebuah segitiga siku-siku di dalam kotak gambar berikut ini!



3. Pembahasan:

Pada soal pertama, evaluasi yang diberikan murni tertuju pada pengetahuan tipe kognitif. Dengan kata lain, hanya terpaku pada kemampuan kerja otak, terutama yang berhubungan dengan memori dan ingatan semata.

Sementara itu, pada soal nomor dua berbeda. Pada soal nomor dua, evaluasi yang diberikan tidak hanya tertuju pada kemampuan kognitif, tetapi juga motorik yang berhubungan dengan kemampuan menggambar anak. Unsur motorik yang ditampilkan adalah keterampilan, ketekunan, ketelitian, dan kegigihan dalam membuat garis lurus. Kecerdasan logika dan kejelian anak juga diuji, yaitu seberapa mampu ia memahami soal yang diberikan. Kotak gambar sudah disediakan yang berarti bahwa anak diarahkan untuk sadar bahwa ia tidak boleh menggambar melebihi kotak gambar yang telah disediakan. Apalagi jika sampai ia menggambar di luar tempat yang ada. Kecuali, anak tersebut memiliki kemampuan intelektual di atas rata-rata. Dengan kata lain, termasuk kategori anak genius.

Anak genius selalu mempunyai alasan khusus yang membuatnya berbeda dalam hal mengambil keputusan dengan anak sebayanya. Alasan yang benar secara material dan masuk akal menurut logika positif. Kejadian berbeda yang terjadi pada anak genius biasanya tidak hanya satu atau dua kali, tetapi bersifat berulang-ulang dan terus-menerus sehingga membentuk pola-pola tertentu yang khas, indah, masuk akal, dan kadang unik. Meskipun unik, biasanya bisa dinikmati dan sering kali menumbuhkan perasaan sensitivitas dan emosional berbeda. Seperti rasa kagum, takjub, haru, bahagia, tenang, atau nyaman.

Dari sini seorang guru biasa yang terpelajar pun tahu, bahwa anak tersebut termasuk anak genius. Inilah yang disebut unsur keseimbangan.

4. Contoh lain Soal Pendidikan Agama Islam

Materi dasar

- Shalat

Dua alternatif soal yang diberikan:

Alternatif soal pertama

1. Sebutkan urutan rukun shalat Subuh!

Alternatif soal kedua

1. Praktikkan pelaksanaan shalat Subuh beserta bacaannya dengan benar!

Pembahasan:

Pada soal pertama, murni tertuju pada unsur kognitif pembelajaran semata. Sedangkan pada soal kedua berbeda. Ada unsur kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan rukun shalat beserta bacaannya. Ada unsur afeksi yang berhubungan dengan pembelajaran mental-emosional dalam hal rasa percaya diri siswa untuk tampil di depan guru. Ada unsur motorik karena melibatkan peran serta peserta didik secara fisik, khususnya dalam hal melakukan gerakan shalat dengan benar. Selain itu, ada unsur spiritual karena melibatkan kemampuan siswa berkonsentrasi dalam melaksanakan shalat secara serius

dan benar (khusyuk). Meskipun secara lahiriah berada di hadapan sang guru, siswa dapat melakukannya tanpa merasa terbeban atau tertekan.

Metode seleksi soal tidak selalu harus melibatkan 5 unsur pendidikan secara bersamaan, tergantung konteks soal dan cakupan spesifikasi studi ilmu masing-masing. Bisa jadi hanya dua unsur, seperti kognitif dan motorik, atau kognitif dan afeksi saja. Bisa juga 3 unsur, seperti kognitif, afektif, dan spiritual secara bersamaan, atau satu unsur saja, yaitu unsur keseimbangan.

Keunggulan:

- Melibatkan banyak unsur pendidikan. Mulai dari kognitif, afektif, motorik, spiritual, dan keseimbangan peserta didik (anak).
- Pengetahuan, kemampuan, dan pengalaman anak didik dapat tumbuh dan berkembang secara bersamaan dan maksimal.
- Cenderung bersifat aplikatif (terapan) dan konkret (nyata).

Kelemahan:

- Membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang dan lama dibandingkan ketika mengerjakan soal-soal evaluasi kognitif semata.
- Membutuhkan waktu, tenaga, pikiran, dan kadang biaya yang lebih besar bagi seorang guru untuk mempersiapkannya. Mulai dari proses penyeleksian soal sampai dengan proses penilaian hasil uji kompetensi siswa.

- Memberatkan kedua belah pihak, baik bagi guru sebagai pengajar sekaligus penilai hasil belajar, maupun bagi siswa sebagai subjek pembelajaran.
- Kurang objektif karena banyak melibatkan unsur subjektif tim penilai (dan guru) sebagai evaluator.

3
Metode Belajar Menyusun Gambar

Pengertian:

Model Belajar Menyusun Gambar adalah teknik pembelajaran yang menerapkan pola eksploitasi (mengeluarkan secara besar-besaran) kemampuan analogi (perumpamaan), sistematisasi nalar, dan kekuatan logika anak (peserta didik). Prinsip dan cara kerjanya sederhana, yaitu siswa hanya diminta mengurutkan gambar sesuai urutan logis dan nalar berpikir mereka.

Teknik Belajar Menyusun Gambar termasuk teknik pembelajaran yang sederhana dan cukup efektif untuk beberapa jenis mata pelajaran. Khususnya, tema materi pelajaran yang menggunakan prinsip reaksi berantai, hubungan sebab akibat dan hukum mekanisme kerja fisika tertentu.

Langkah-langkah:

1. Guru mempersiapkan tema materi pelajaran yang ingin disampaikan pada murid.
2. Guru memisahkan materi tersebut dalam dua model contoh aplikasi yang berbeda.

3. Guru menyajikan materi umum sebagai pengantar dengan model contoh aplikasi pertama.
4. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok diskusi.
5. Guru menunjukkan/memperlihatkan contoh potongan gambar aplikasi kedua sebagai materi pengembangan.
6. Guru membagi contoh potongan gambar dua pada tiap kelompok.
7. Guru meminta tiap kelompok diskusi memasang/ mengurutkan gambar-gambar tersebut menjadi urutan yang logis.
8. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
9. Hasil jawaban tiap kelompok dikumpulkan pada guru.
10. Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
11. Guru dan murid membuat kesimpulan/rangkuman bersama.
12. Jika materi yang disampaikan dianggap ringan, guru tidak perlu membentuk kelompok. Tugas diberikan pada siswa orang per orang.

Contoh:

Mata pelajaran:

- Kimia Dasar Kelas VII (SMP Kelas 1)

Tema:

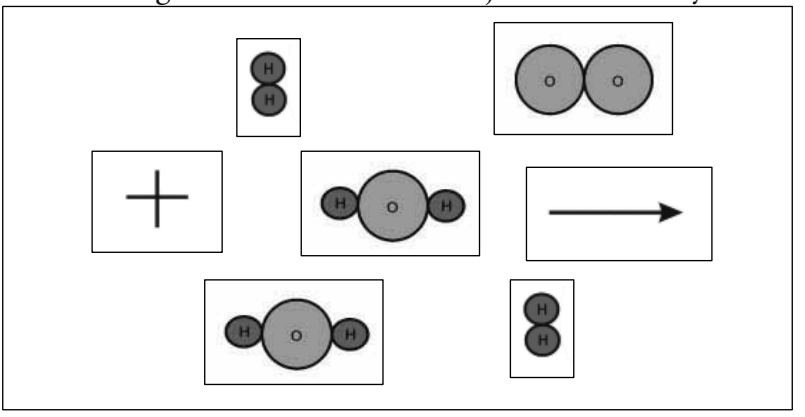
- Reaksi kimia

Materi pengantar yang diberikan:

- Simbol bahan kimia dasar dan pemahamannya.
- Beberapa jenis rumus senyawa yang tidak boleh berubah.
- Pemahaman simbol dan lambang operasi reaksi kimia.

Perintah:

- Urutan gambar di bawah ini dan jelaskan alasannya!



Jawaban yang diharapkan:[26]

Logika Rumus:

Gas Hidrogen yang bereaksi dengan gas Oksigen menghasilkan Air.

H + O.....(persamaan harus setara antara kanan dan kiri).....H_2O

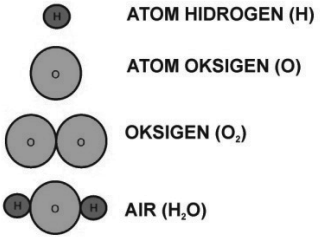
Rumus senyawa yang tidak boleh berubah:

Oksigen = O_2

Air = H_2O

Unsur pokok persamaan kimia dalam bentuk ilustrasi

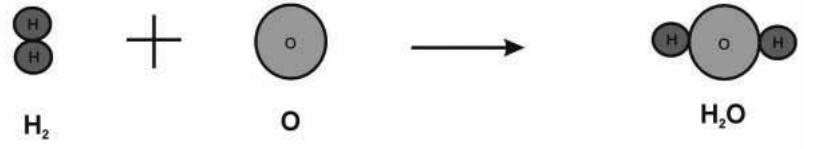
[26] Jasa Ungguh Muliawan, *Menyulap Siswa Kaya Prestasi di Dalam dan Luar Sekolah* (Yogyakarta: FlashBooks, 2012), hlm. 100–102.



Ilustrasi unsur atom untuk contoh pertama.

Persamaan reaksi:

Untuk Mendapatkan 1 molekul air (H_2O), atom hidrogen (H) kurang 1. Seharusnya $H_{2.}$



Rumus ini benar, tetapi mengubah senyawa oksigen (O_2) menjadi 1 atom oksigen saja (O_1). Padahal dalam ilmu kimia rumus senyawa tidak boleh berubah, sebab unsur gas yang disebut oksigen itu terdiri dari 2 atom O (O_2).

Agar rumus senyawa Oksigen (O_2) tidak berubah maka atom hydrogen ditambah menjadi 4:

Kesimpulannya:

Untuk menentukan kesetaraan reaksi hidrogen dengan oksigen agar dapat menghasilkan air maka atom hidrogen awal harus terdiri dari 4 dan atom oksigen awal sebanyak 2. Sebagai hasil reaksi kita akan mendapat 2 molekul air (H_2O).

Dalam bentuk persamaan kita dapat rumus:

$$\mathbf{2H_2 + O_2 \rightarrow 2H_20}$$

Dalam bentuk pernyataan: 2 molekul H_2 ditambah 1 molekul O_2 akan menghasilkan 2 molekul H_2O.

Keunggulan:

- Mudah, murah, sederhana, dan efektif untuk melatih kemampuan analogi, sistematisasi nalar, dan kekuatan logika anak didik.
- Sangat cocok untuk tema materi pelajaran yang menggunakan prinsip reaksi berantai, hubungan sebab akibat dan hukum mekanisme kerja fisika tertentu.
- Bersifat aplikatif dan nyata.

Kelemahan:

- Membutuhkan banyak gambar.
- Tidak semua materi pelajaran dapat diwakilkan dalam bentuk gambar, apalagi dalam bentuk gambar yang berurutan.
- Cukup memberatkan guru, terutama untuk mencari gambar yang sesuai dengan tema pelajaran.

4

Metode Ceramah Model 1

Pengertian:

Metode Ceramah Model 1 adalah tipe belajar mengajar paling klasik dan kuno dalam metode pembelajaran manusia. Teknik ini menggunakan cara guru berceramah (atau bercerita) dan murid mendengarkan. Guru menjelaskan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi objek pembelajaran secara lisan, sedangkan murid mendengarkan dan berusaha memahaminya dengan saksama.

Keunggulan:

- Mudah dilakukan.
- Sederhana.
- Tidak banyak memerlukan waktu, tenaga, biaya, dan alat bantu pembelajaran lain, kecuali sebatas pengeras suara. Itupun bila dirasa perlu.

Kelemahan:

- Terlalu mengandalkan kemampuan lisan guru.
- Bersifat searah: guru memberi dan murid menerima.
- Tidak ada peran aktif siswa untuk belajar.
- Potensi intelektual siswa cenderung diabaikan.
- Tidak ada komunikasi antara guru dengan siswa.

5 Metode Ceramah Model 2

Pengertian:

Metode Ceramah Model 2 hampir sama dengan Model 1. Guru bercerita (atau berceramah), murid mendengarkan dan berusaha memahaminya dengan saksama. Bedanya, pada Metode Ceramah Model 2, siswa diwajibkan mencatat apa yang dijelaskan guru. Ada peran aktif siswa untuk mengulang isi materi yang disampaikan guru dalam bentuk catatan tertulis.

Keunggulan:

- Pengetahuan yang diberikan guru lebih mudah dihafal siswa.
- Pengetahuan yang diberikan guru lebih mudah dipahami siswa.
- Siswa mempunyai peran aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru.
- Pengetahuan yang diperoleh tidak mudah hilang karena telah tersimpan dalam bentuk catatan tertulis di samping memori ingatan siswa.

Kelemahan:

- Siswa memerlukan waktu yang lebih banyak untuk belajar karena harus mencatat.
- Jika siswa memiliki kemampuan menulis yang rendah, maka ia akan tertinggal dari isi materi yang disampaikan guru. Di samping itu, ia juga akan tertinggal dari siswa lainnya.
- Memerlukan alat bantu belajar tambahan seperti kertas, buku, pena, pensil, penghapus, *tip ex*, penggaris, busur, jangka, dan alat tulis lainnya.

6

Metode Ceramah Model 3

Pengertian:

Metode Ceramah Model 3 hampir sama dengan Model 1 dan 2. Guru bercerita (atau berceramah), murid mendengarkan dan berusaha memahaminya dengan saksama. Bedanya, pada Metode Ceramah Model 3, siswa tidak hanya diwajibkan mencatat apa yang dijelaskan, tetapi juga menjawab pertanyaan yang disampaikan guru. Ada peran aktif siswa untuk mengulang isi materi yang disampaikan guru dalam bentuk catatan tertulis dan guru mengulangi isi ceramahnya dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan lisan kepada murid. Tujuannya adalah untuk meyakinkan diri guru bahwa siswa tahu dan paham benar tentang isi materi yang diajarkannya.

Keunggulan:

- Pengetahuan yang diberikan guru lebih mudah dihafal siswa.
- Pengetahuan yang diberikan guru lebih mudah dipahami siswa.

- Siswa mempunyai peran aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru.
- Ada komunikasi kedua belah pihak, baik dari pihak guru sebagai pemberi dan murid sebagai penerima informasi.
- Pengetahuan yang diperoleh siswa cenderung lebih lengkap dan sempurna.

Kelemahan:

- Guru dituntut untuk memahami lebih dalam mengenai isi materi pengetahuan yang disampaikannya.
- Memerlukan banyak waktu, tenaga, dan kemampuan sistematis pemikiran guru agar siswa tahu, mengerti, dan paham benar tentang isi materi informasi pengetahuan yang disampaikannya.
- Guru dituntut untuk memahami tingkat kecerdasan dan daya tangkap nalar siswa agar tidak terjadi salah komunikasi ketika menyampaikan isi materi pengetahuan yang dimilikinya pada siswa.

7

Metode Ceramah Model 4

Pengertian:

Metode Ceramah Model 4 hampir sama dengan Model 3. Guru bercerita (atau berceramah), murid mendengarkan dan berusaha memahaminya dengan saksama. Selama proses pembelajaran, siswa diwajibkan mencatat apa yang dijelaskan sekaligus menjawab pertanyaan yang disampaikan guru. Siswa aktif mengulang isi materi yang disampaikan dalam bentuk catatan tertulis dan guru mengulangi isi ceramahnya dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan lisan kepada murid.

Pada akhir pembelajaran, guru memberi siswa tugas mandiri yang berhubungan dengan materi yang disampaikan. Tugas ini seyogianya (disarankan) merupakan pengembangan materi yang baru saja disampaikan guru, bukan pengulangan. Dengan demikian, siswa dituntut untuk berpikir lebih kritis, logis dan analitis terhadap isi materi yang baru saja diterimanya.

Pada pertemuan berikutnya, guru membahas isi materi tugas mandiri yang diberikan sekaligus solusi penyelesaiannya.

Hal ini disebabkan ilmu pengetahuan selalu berkembang dan bertingkat bahkan penemuan teknologi sekalipun selalu mempunyai tingkatan tertinggi di atasnya. Ketika pada titik tertinggi, pengetahuan itu akan berdaur ulang dan kembali mulai dari titik terendahnya dengan disertai dengan adanya interaksi multidisipliner ilmu. Dengan demikian, guru yang cerdas adalah guru yang mampu mengembangkan pengetahuan yang dimiliki.

Keunggulan:

- Pengetahuan yang diberikan guru lebih mudah dihafal siswa.
- Pengetahuan yang diberikan guru lebih mudah dipahami siswa.
- Siswa mempunyai peran aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru.
- Ada komunikasi kedua belah pihak, baik dari pihak guru sebagai pemberi dan murid sebagai penerima informasi.
- Pengetahuan yang diperoleh siswa cenderung lebih lengkap dan sempurna.
- Pengetahuan yang dimiliki siswa dapat berkembang.
- Guru dapat menilai kemampuan individu siswa tanpa harus melakukan uji kompetensi atau evaluasi atau tes tertulis selama pelajaran berlangsung.

Kelemahan:

- Guru dituntut untuk memahami lebih dalam mengenai isi materi pengetahuan yang disampaikannya.

- Memerlukan banyak waktu, tenaga, dan kemampuan sistematis pemikiran guru agar siswa tahu, mengerti, dan paham benar tentang isi materi informasi pengetahuan yang disampaikannya.
- Guru dituntut untuk memahami tingkat kecerdasan dan daya tangkap nalar siswa agar tidak terjadi salah komunikasi ketika menyampaikan isi materi pengetahuan yang dimilikinya pada siswa.
- Memerlukan sumber-sumber pengetahuan yang lebih banyak, baik dalam bentuk buku-buku bacaan yang memiliki tema/topik yang sama maupun sumber-sumber informasi lain seperti internet, majalah, koran, radio, televisi, atau artikel karya ilmiah lain pendukung materi yang diberikan guru.

8 Metode Menumbuhkan Minat Baca Anak di Rumah

Pengertian:

Metode Menumbuhkan Minat Baca Anak di Rumah merupakan salah satu metode pembelajaran yang menekankan pentingnya peran serta orangtua dalam proses pembelajaran anak di rumah khususnya membaca sebagai alat bantu proses pembelajaran di sekolah. Dalam metode ini, orangtua menjadi kunci utama, sedangkan guru hanya sebatas sebagai pendamping dan konsultan bagi mereka.

Membaca ternyata memiliki pengertian yang beragam. Menurut pengertian umum, membaca berarti melihat dengan indra (mata atau peraba lain) dan mengucapkannya dengan hati atau lisan. Hal yang paling umum dimengerti untuk dibaca adalah tulisan. Tulisan itu sendiri bentuknya bermacam-macam, mulai dari perbedaan sumbernya seperti tulisan Cina, Jepang, Arab, Inggris bahkan kesukuan seperti aksara Jawa dan Lampung. Sementara itu, bila dilihat dari bentuknya juga

beragam, mulai dari huruf datar (umum dalam bentuk tulisan tinta) sampai menonjol (braile bagi penyandang tunanetra).

Konsep membaca sendiri secara khusus dapat diartikan setidaknya ke dalam tujuh bentuk sebagai berikut.

1. Membaca yang berarti belajar
   Pengertian pertama membaca secara khusus adalah belajar. Sebab, dengan membaca, seseorang dapat mengetahui apa yang dibaca mulai dari awal sampai akhir. Dengan membaca, seseorang dapat memperoleh pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahuinya. Dalam hal ini, guru alami yang diperoleh dengan membaca adalah tulisan itu sendiri.
2. Membaca yang berarti memahami
   Membaca dapat juga diartikan sebagai suatu bentuk proses pemahaman terhadap sesuatu. Contoh kalimat: "Setelah membaca situasi dan kondisi yang berkembang dalam masyarakat maka Kapolres Sukamaju menyimpulkan perlu adanya pertemuan damai antara dua kubu yang saling bertikai." Konsep *membaca situasi dan kondisi* dalam kalimat tersebut sebagai petunjuk bahwa Kapolres Sukamaju sudah memahami akar persoalan yang muncul sehingga ia menyimpulkan perlu adanya pertemuan damai untuk menghindari pertikaian yang lebih jauh.
3. Membaca yang berarti meneliti
   Membaca bisa juga diartikan sebagai suatu bentuk proses penelitian. Contoh kalimat: "Setelah membaca daftar riwayat hidup Anda, tampaknya Anda lebih cocok bekerja sebagai marketing, bukan sebagai staf kantor." Di sini, kata *membaca* diartikan sebagai suatu proses penelitian yang

dilakukan pimpinan suatu perusahaan untuk menempatkan karyawan baru yang melamar pekerjaan di perusahaannya.

Membaca bukan hanya melihat dan mengucapkan, tetapi juga meneliti.

4. Membaca yang berarti mencari tahu
   Membaca juga bisa diartikan sebagai suatu proses mencari tahu. Contoh kalimat: "Saya sudah membaca berkali-kali buku itu, tetapi tidak satu pun di antaranya yang membahas teknik cangkok silang." Konsep *membaca* di sini sebagai petunjuk bahwa pelaku sudah berusaha mencari tahu tentang teknik cangkok silang dari buku yang diusulkan atau direkomendasikan.
5. Membaca yang berarti menyelidiki
   Membaca bisa juga diartikan sebagai suatu proses menyelidiki. Contoh kalimat: "Setelah membaca situasi yang berkembang dalam masyarakat, tampaknya pertikaian kedua kubu sudah mulai mereda." Konsep *membaca* dalam kalimat tersebut mengandung arti bahwa si pelaku sudah melakukan penyelidikan mengenai situasi dan kondisi yang terjadi dalam masyarakat sehingga ia berani menyimpulkan bahwa pertikaian sudah mereda.

6. Membaca yang berarti menelusuri
   Membaca juga bisa diartikan sebagai suatu proses penelusuran terhadap sesuatu. Contoh kalimat: "Setelah membaca jejak kasus Geng Kapak Merah, tampaknya Mr. X berperan sebagai tokoh intelektual yang memicu terjadinya pertikaian berdarah di beberapa tempat di Jakarta." Konsep *membaca* di sini diartikan sebagai suatu usaha penelusuran penyelidik mengenai rentetan peristiwa yang dilakukan oleh Geng Kapak Merah.
7. Membaca yang berarti melacak
   Membaca juga bisa diartikan sebagai suatu usaha pelacakan terhadap sesuatu. Contoh kalimat perintah: "Baca baik-baik situasi yang terjadi!" Kata baca dalam kalimat perintah tersebut mengandung arti perintah untuk melacak atau menyelidiki keadaan dan situasi yang terjadi.

Sebenarnya masih banyak pengertian lain dari istilah membaca, namun pada intinya semua mengarah pada konsep yang sama, yaitu proses mencari tahu. Perbedaan makna dalam konsep membaca berhubungan dengan objek yang dilekatkan padanya, seperti beberapa contoh yang ditunjukkan tersebut.

Dalam konsep pembentukan pengetahuan, membaca adalah langkah awal menuju pemahaman dan imajinasi. Setelah pembentukan pengetahuan selesai, langkah selanjutnya adalah pembentukan imajinasi. Di sinilah unsur kreativitas berperan sangat kuat.

Langkah-Langkah dan Keutamaan Membaca

Metode Menumbuhkan Minat Baca Anak di Rumah adalah salah satu metode pembelajaran yang menerapkan prinsip kerja sama orangtua dengan guru untuk menumbuhkan minat membaca anak di rumah. Tujuannya adalah menambah pengetahuan dan intelektual anak di rumah sebagai faktor pendukung proses pembelajaran di sekolah.

Dalam kasus ini, guru dikatakan hampir tidak berperan sama sekali dalam proses pembelajaran siswa. Justru sebaliknya, orangtualah yang menjadi kunci utamanya. Peran guru dalam hal ini hanya sebatas motivator bagi siswa di sekolah sekaligus konsultan dan pendamping orangtua siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, proses belajar mengajar di sekolah tetap berlangsung sebagaimana biasa.

Seperti diketahui, membaca di samping sebagai wahana mengembangkan kreativitas anak juga dapat menambah wawasan dan pengetahuan anak. Dengan membaca, daya kreativitas anak juga akan tumbuh dan berkembang secara maksimal. Sebab, selain menambah informasi juga dapat digunakan sebagai penyaluran bakat dan hobi seseorang. Seperti diketahui, ada sebagian anak yang secara alami memiliki hobi membaca. Bisa jadi anak memang tidak terlalu cerdas, tetapi dia mempunyai hobi membaca. Akibatnya, secara teknis dia memang tidak memiliki hafalan, tetapi memiliki kemampuan metodologi khususnya menalar segala sesuatu dengan lebih baik dibandingkan anak-anak sebayanya.

Kemampuan semacam ini cukup langka, tetapi biasanya dapat mengantarkan seseorang ke jenjang kesuksesan hidup.

Mereka dapat mengatasi masalah yang dihadapi dalam hidupnya dengan lebih bijaksana dan mawas diri. Mereka akan menjadi cerdas dan kreatif secara intelektual. Selain itu, mempunyai banyak akal dan selalu bisa menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan kepala dingin. Itulah kehebatan dari hobi membaca.

Hobi membaca sebenarnya dapat ditumbuhkembangkan dalam diri anak jika dimulai sejak dini. Pada dasarnya, anak yang sedang tumbuh dan berkembang memiliki rasa ketertarikan yang tinggi terhadap segala sesuatu yang belum diketahuinya. Kondisi seperti ini dapat dimanfaatkan oleh orangtua untuk menumbuhkan minat membaca anak.

Tradisi gemar membaca harus ditumbuhkan sejak dini agar anak terbiasa membaca dan akrab dengan buku bacaan. Anak yang gemar membaca pada umumnya adalah anak-anak yang cerdas dan kreatif. Mereka tidak mudah menyerah apalagi patah semangat dalam mengerjakan sesuatu. Selain itu, keingintahuan mereka terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi membuatnya tumbuh dan berkembang sebagai pribadi yang tangguh dan berwawasan luas. Bahkan, mereka mudah untuk menerima masukan positif dari orang lain dan kreatif secara intelektual.

Secara khusus, banyak cara yang dapat digunakan oleh orangtua untuk menumbuhkembangkan sikap gemar membaca dalam diri anak. Berikut akan disampaikan beberapa tip khusus untuk menumbuhkan sikap gemar membaca untuk anak-anak di rumah.

1. Perkaya Koleksi Perpustakaan Pribadi

Tip jitu pertama menumbuhkan sikap gemar membaca anak di rumah adalah memperkaya koleksi perpustakaan pribadi. Banyaknya jenis dan tema buku bacaan dalam rumah secara alami dapat memacu tumbuhnya minat baca dalam diri anak. Ketertarikan anak pada sesuatu yang belum diketahuinya akan menjadi suatu motivasi tersendiri baginya untuk membaca buku.

Rumah yang memiliki banyak koleksi perpustakaan pribadi dapat membantu tubuh kembang anak menjadi lebih baik. Oleh sebab itu, orangtua yang memiliki anak yang sedang mengalami masa tumbuh kembang disarankan memperbanyak koleksi buku perpustakaan pribadinya. Banyak tema dan jenis buku bacaan yang bagus dipilih untuk anak-anak kita, mulai dari buku-buku yang singkat dan sederhana sampai buku-buku bacaan akademik. Semua itu akan sangat menunjang pembelajaran dan pendewasaan anak.

Secara khusus, banyak tema yang dapat dipilih sesuai dengan umur dan tingkat kedewasaannya. Sebagai contoh:

Untuk anak umur 0–6 tahun, tema yang cocok antara lain:

- pengenalan berbagai macam bentuk dan warna benda sekitar,
- pelajaran mewarnai,
- mengenal angka dan huruf,
- bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain,
- belajar menulis angka dan huruf, dan
- pelajaran berhitung.

Untuk anak umur 7–12 tahun, tema yang cocok antara lain:

- buku pelajaran pokok di sekolah,
- pengetahuan tentang dunia binatang dan tumbuhan,
- pengetahuan sains dan teknologi dasar,
- pengetahuan tentang dasar-dasar keagamaan, dan
- novel khusus anak dan seri kisah teladan.

Untuk anak umur 13–18 tahun, tema yang cocok antara lain:

- buku pelajaran pokok di sekolah,
- pendalaman pengetahuan tentang dunia binatang dan tumbuhan,
- sains dan teknologi aplikasi dan pengembangan,
- pengetahuan pendalaman tentang keagamaan,
- berbagai macam studi pengetahuan dasar tentang bahasa, matematika, fisika, kimia, biologi, sosiologi, sejarah, ekonomi, psikologi, budaya, filsafat, hukum dan perundang-undangan, dan
- novel, roman, legenda, atau kisah penghibur lain.

Untuk anak umur 19 tahun ke atas, tema yang cocok antara lain:

- Segala macam jenis buku.

Pada prinsipnya, buku merupakan salah satu media pembelajaran terbaik bagi anak-anak. Masa tumbuh kembang dan rasa ketertarikannya yang sangat besar terhadap sesuatu yang belum diketahui harus disalurkan pada tempat yang benar. Oleh karena itu, buku adalah salah satu media yang tepat.

Dengan demikian, memperkaya koleksi perpustakaan pribadi sama seperti memperkaya kecerdasan intelektual anak untuk masa depannya.

Buku itu seperti harta terpendam bagi anak. Ia akan sangat berguna manakala anak telah tumbuh dewasa dan harus belajar hidup secara mandiri. Membekali anak dengan buku sama seperti membekalinya dengan kekayaan intelektual yang tidak bisa diukur nilainya. Memang benar bahwa harta benda dapat membawa kesejahteraan hidup di dunia, tetapi ia tidak bisa membawa kebahagiaan sejati dalam hidup seseorang. Ia hanya bisa diperoleh dengan kecerdasan intelektual, kebijaksanaan hati, dan pengalaman psikologis seseorang. Satu hal yang dapat menjadi perantaranya adalah buku.

2. Beri Contoh dan Teladan Membaca yang Benar

Tip jitu menumbuhkan minat baca anak di rumah berikutnya adalah memberi contoh teladan membaca yang benar. Membaca harus dijadikan sebagai rutinitas sehari-hari oleh semua anggota keluarga. Minimal 1 atau 2 jam sehari. Orangtua dalam hal ini berperan sebagai contoh teladan bagi anak-anaknya. Bila kebiasaan membaca ini telah dibiasakan orangtua, pada periode berikutnya anak akan terbiasa membaca.

Orangtua disarankan dan sangat diajurkan untuk memberi contoh dan teladan kebiasaan membaca pada anak-anaknya. Banyak hal yang dapat dipelajari dari membaca, mulai dari mencari tahu informasi dan berita terkini dari media massa seperti koran atau majalah mingguan sampai pada berita dan

informasi pengetahuan dan sains teknologi terbaru. Semua itu, bisa diperoleh dengan membaca.

Jadikan kebiasaan membaca sebagai aktivitas rutin keluarga.[27]

Kebiasaan rutin membaca dalam diri orangtua pada umumnya membekas dalam diri anak. Pada saat membaca bila sang anak bertanya atau ingin tahu tentang sesuatu yang dibaca, disarankan untuk tidak mengecewakannya. Jawablah dengan benar dan saksama sesuai tingkat pemikiran anak. Biarkan ia mengetahui apa yang ingin diketahuinya. Jika ia juga ingin membaca apa yang dibaca ayah-ibunya, ajaklah ia ikut serta. Kebiasaan seperti ini akan sangat membantu menumbuhkembangkan minat membaca anak di rumah.

Kebiasaan membaca orangtua ini sangat dianjurkan untuk diterapkan dalam rutinitas kegiatan sehari-hari. Kebiasaan ini akan menjadi lebih baik jika diikuti dengan berbagai kegiatan penunjang lain, seperti kebiasaan menata kembali buku bacaan yang telah dibaca pada rak atau lemari buku, atau menanyakan kembali isi cerita buku yang telah dibaca anak. Dengan

[27] Sumber foto: *images.karelkemal.multiply.com,* Diakses 24 September 2008.

cara seperti itu, pengetahuan yang telah diperoleh anak dari membaca akan semakin membekas dalam memori ingatannya.

3. Buat Peraturan

Tip berikutnya adalah membuat peraturan wajib belajar dan membaca bagi tiap anggota keluarga minimal 1 atau 2 jam per hari. Peraturan ini sebaiknya diterapkan bagi setiap anggota keluarga, baik ayah atau ibu sebagai contoh teladan yang baik maupun bagi anak-anaknya sebagai bentuk pendisiplinan diri untuk belajar secara rutin.

Peraturan ini tentu harus dilengkapi dengan konsekuensi-konsekuensi dan sanksi hukum bagi anggota yang melanggar. Meskipun sanksi yang diterapkan masih dalam taraf ringan, sebaiknya bersifat mendidik. Misalnya, membersihkan tempat belajar atau menata kembali mainan atau barang-barang yang berantakan. Bagi orangtua, konsekuensinya dapat berupa membelikan anak-anaknya buku-buku bacaan terbaru atau mengajak mereka jalan-jalan ke perpustakaan-perpustakaan daerah.

Peraturan ini juga harus memuat jadwal yang jelas dan tegas. Kapan harus belajar, bermain, menonton TV, tidur/istirahat ataupun bersantai-santai bersama keluarga. Biasanya, pada awal pelaksanaan peraturan itu akan terasa sangat berat dan melelahkan, tetapi bila tetap berusaha terus dilakukan lama-lama akan terasa ringan. Bahkan, tidak akan terasa sebagai beban yang harus ditanggung.

Pembuatan peraturan ini sebaiknya diberlakukan sejak anak masih kanak-kanak sebagai bentuk pembiasaan. Kebiasaan

baik tentu tidak akan membuat anak kehilangan identitas dan kebebasan mereka sebagai anak, sebab kebiasaan hidup yang baik justru dapat membantu tumbuh kembang psiko-jasmaniah anak.

Memang, adakalanya peraturan yang dibuat dapat diperlonggar. Contohnya, ketika anak mendapat kegiatan ekstrakurikuler dari sekolah dengan jadwal yang lebih ketat atau ketika ada acara tertentu seperti hajatan keluarga, tibanya liburan panjang di sekolah atau hari raya keagamaan. Peraturan ini juga dapat berubah ketika memang mengharuskan terjadi perubahan, seperti terjadinya perubahan jam kerja ayah dan ibu atau perubahan jam belajar di sekolah anak.

Meskipun demikian, ada baiknya peraturan yang bersifat pokok seperti jam belajar bagi anak tetap diberlakukan meskipun diganti hari atau waktu jam belajarnya. Persoalan lain yang harus diperhatikan adalah saat penyampaian peraturan ini pada anak. Usahakan dilakukan dengan cara yang wajar dan tanpa kesan memaksa. Katakan bahwa peraturan tersebut juga berlaku untuk semua anggota keluarga, termasuk ayah dan ibu. Kemudian, diskusikan sanksi-sanksi hukum yang sebaiknya diambil, yang terbaik dan bermanfaat bagi semua orang.

Jika muncul tuntutan dari anak soal sanksi yang mengharuskan orangtua memberi mereka hadiah, sanggupilah selama masih dalam taraf yang wajar dan bermanfaat bagi anak. Namun, hal yang lebih penting dari semua itu adalah sesuai dengan kemampuan orangtua, jangan berlebihan.

4. Terapkan Disiplin yang Proporsional

Tip berikutnya adalah menerapkan disiplin yang proporsional. Maksud di sini adalah menerapkan disiplin untuk belajar dan membaca dalam diri anak secara baik dan benar. Pengertian baik bagi anak adalah jika disiplin yang diterapkan tersebut dapat membuatnya menjadi lebih rajin membaca dan belajar secara konsisten tanpa harus diperintah. Dengan demikian, motivasi belajar yang muncul secara alami dari dalam diri anak.

Sementara itu, pengertian penerapan disiplin yang benar adalah penerapan disiplin yang disesuaikan dengan kapasitas otak dan kemampuan jasmani-ruhani tumbuh kembang anak. Sebab, anak juga memiliki batas-batas kemampuan belajar, baik dalam hal intelektual maupun psikologis. Oleh karena itu, penerapan disiplin yang benar tidak hanya mengandung prinsip ancaman dan hukuman, tetapi juga hadiah dan penghargaan.

Jika memang anak perlu mendapat hukuman, berilah hukuman yang mendidik bagi anak. Hukuman tersebut tidak terlalu berat dan tidak terlalu ringan, namun harus disesuaikan dengan kemampuan anak dan begitu pula sebaliknya. Jika memang anak telah belajar secara maksimal sesuai batas-batas kemampuannya, berilah mereka hadiah dan penghargaan yang sesuai dengan perjuangan mereka.

Hal ini tidak berlebihan karena anak juga memerlukan penghargaan. Sebab, mereka juga ingin mendapat perhatian lebih atas apa yang telah dilakukannya. Cara seperti ini dapat membuat anak menjadi semakin giat membaca dan semangat belajar. Konsep proporsional bagi setiap anak memang berbeda-

beda dan yang paling tahu hal itu adalah orangtua mereka sendiri.

Prinsip penerapan disiplin yang proporsional ini secara psikologis dapat membantu anak memahami arti penting penerapan disiplin kehidupan bagi dirinya sendiri di kemudian hari. Penerapan disiplin yang baik dan benar juga harus diikuti dengan bimbingan psikologis bagi anak. Terutama, yang berhubungan dengan motivasi belajar dan kesulitan yang dihadapi anak pada saat belajar.

Untuk menilai penerapan disiplin yang telah diberlakukan pada anak itu benar atau salah, ada baiknya didiskusikan dengan pihak lain seperti rekan kerja atau saudara terdekat. Di samping itu, orangtua juga harus lebih memerhatikan perubahan sikap dan kepribadian anak. Apakah menjadi lebih sensitif dalam arti mudah marah, tersinggung atau menangis, atau sebaliknya biasa-biasa saja.

Jika terjadi perubahan sikap dan kepribadian anak akibat penerapan disiplin yang telah diberlakukan, sebaiknya orangtua lebih introspeksi diri. Sebaiknya, dicari di mana letak kesalahannya. Misalnya, penerapan disiplin yang terlalu ketat dan keras atau kurangnya penghargaan dan timbal balik orangtua atas kerja keras anak. Oleh karena itu, orangtua harus lebih objektif dan mawas diri. Jangan sampai anak menjadi korban keegoisan dan ambisi orangtua.

5. Sediakan Objek Bacaan yang Menarik Perhatian

Tip jitu menumbuhkan minat baca anak di rumah yang kelima adalah menyediakan atau menciptakan objek bacaan

yang menarik perhatian. Objek bacaan yang menarik perhatian adalah objek bacaan yang dapat membuat anak senang atau tertarik membacanya. Adapun ciri-ciri buku yang dapat menarik perhatian anak antara lain sebagai berikut.

1. Memiliki *cover* cantik dan berwarna-warni.
2. Isi buku dilengkapi dengan gambar dan foto ilustrasi penunjang.
3. Menggunakan tata bahasa yang singkat, jelas, dan mudah dipahami anak.
4. Sesuai dengan tingkat nalar dan pemikiran anak.
5. Buku tidak terlalu tebal dan tidak terlalu tipis.
6. Format tulisan proporsional, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil.

Anak biasanya sangat menyukai buku yang memiliki ciri-ciri seperti itu. Mereka tidak suka pada buku yang berpenampilan buruk. Hal pertama yang dilihat anak biasanya adalah gambar sampul buku. Mereka biasanya suka pada sampul yang memiliki gambar berwarna-warni, terutama gambar-gambar kartun atau animasi yang telah dikenalnya.

Hal berikutnya yang menjadi perhatian anak adalah gambar atau ilustrasi penunjang dalam buku yang dibaca. Gambar atau ilustrasi foto penunjang di samping menumbuhkan rasa ingin tahu anak juga dapat memberi cerita dan informasi sendiri yang berbeda bagi anak. Sebuah gambar bagi anak seperti bisa memberi cerita lebih banyak dibandingkan sederetan tulisan. Itulah keunikan buku yang dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi penunjang.

Persoalan lain yang menjadi perhatian anak dalam membaca buku biasanya berhubungan dengan format tulisan, penggunaan kata-kata, serta tebal-tipisnya buku. Mereka umumnya tidak suka pada tulisan yang memiliki ukuran fontasi kecil. Di samping tidak baik untuk mata, tulisan yang berukuran kecil cepat membuat anak merasa bosan. Demikian pula dengan tulisan yang berukuran besar dan tidak sesuai dengan ukuran gambar yang ditampilkan. Hal ini memberi kesan monoton bagi anak.

Di samping itu secara psikologis, anak umumnya tidak suka pada buku yang terlalu tebal sebab memberi kesan membosankan. Sebaliknya, jika buku terlalu tipis juga mudah rusak dan hanya mampu memuat informasi yang lebih sedikit. Hal lain yang perlu mendapat perhatian adalah soal isi buku. Isi buku yang baik bagi anak adalah yang sesuai dengan tingkat nalar dan kemampuan berpikir anak. Sebab, anak juga memiliki batas-batas kemampuan berpikir sehingga pengatahuan mereka pun masih terbatas. Oleh karena itu, tidak semua informasi yang diperoleh dari buku dapat dipahaminya dengan baik. Terutama, yang berhubungan dengan pola pemikiran orang dewasa atau buku-buku khusus tentang pendalaman pengetahuan tertentu. Contohnya, buku tentang teknik kedokteran atau buku tentang kimia molekuler.

Buku-buku semacam itu memang baik bagi anak suatu saat nanti, tetapi bagi anak yang memiliki daya tangkap terbatas, tentu menjadi kendala tersendiri. Pada dasarnya, anak-anak masih membutuhkan proses dan di sinilah peran serta dan dukungan psikologis orangtua sangat dibutuhkan bagi anak.

Memberikan buku bacaan yang menarik perhatian anak juga bisa berarti menciptakan situasi dan kondisi yang representatif untuk belajar anak. Contohnya adalah memberikan gambar-gambar informasi pengetahuan khusus di dalam ruangan belajar anak. Bisa juga ditempel sebagai hiasan dinding kamar atau lemari belajar. Ciptakan ruang kamar yang representatif untuk belajar, seolah-olah tiap sudut dan dinding ruang belajar adalah tempat mereka menuntut ilmu.

Cara semacam ini dapat dikombinasikan dan dimodifikasi dalam periode waktu tertentu. Dapat dengan menyesuaikan dengan tema-tema mata pelajaran yang sedang dipelajari anak di sekolah. Setelah mereka naik kelas, tata ruang dan hiasan pengetahuan yang ditempel di dinding dapat diubah sesuai tema mata pelajaran yang sedang diajarkan di sekolah. Cara seperti ini di samping menciptakan ruang belajar yang nyaman juga dapat menghindarkan anak dari rasa bosan karena hiasan dinding yang sama setiap saat.

6. Anak Diminta Membaca dengan Suara Keras[28]

Tip jitu menumbuhkan minat membaca anak berikutnya adalah meminta anak untuk membaca buku dengan suara keras. Para ahli merekomendasikan bahwa anak untuk membaca dengan suara keras kurang lebih 30 menit sehari. Membaca dengan suara keras di samping memperkuat hafalan dan ingatan seseorang atas apa yang dibaca juga dapat menumbuhkan kesenangan psikologis tersendiri.

---

[28] Diambil, diolah, dan dimodifikasi dari situs: *http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/02/10-tips-untuk-menumbuhkan-minat-baca-pada-anak/* Diakses pada 26 Agustus 2010 .

Biarkan anak memilih gaya membaca sesuai kesukaan anak. Ketika ia sedang membaca dengan suara yang keras, usahakan kita sebagai orangtua untuk mendengarkannya dengan saksama. Jika sudah selesai membaca maka sesekali waktu tanyakan apakah si anak mengerti atas apa yang dibaca. Metode semacam ini dapat membuat anak merasa dihargai.

Membaca dengan suara keras dapat memacu pengembangan cara berpikir anak. Anak jadi lebih kritis terhadap segala sesuatu yang dirasa janggal pada apa yang dibaca. Selain itu, kemampuan berpikirnya juga akan berkembang dengan pesat. Hal ini akan memicu anak untuk bertanya tentang kejanggalan atas apa yang dibaca. Jika anak mulai melakukan hal tersebut, jawablah dengan benar dan sesuaikan jawaban Anda dengan tingkat pemikirannya.

Namun, jangan terlalu berlebihan dengan jawaban yang mengandung kosakata tinggi, jawablah dengan kata-kata yang sederhana dan mudah dimengerti anak. Jika memang harus menggunakan istilah (kosakata) yang tinggi, usahakan agar anak tetap paham dengan penjelasan yang dianggap perlu. Rekomendasikan buku lain yang sekiranya dapat membantu penjelasan tersebut. Jika memang pengetahuan yang dibaca belum utuh, ajaklah anak untuk membaca kembali dengan lebih saksama.

Pada saat selesai membaca, berilah respons positif dengan cara memuji atau membesarkan hati anak sanjungan yang baik dan wajar. Jangan sekali-kali mematahkan semangat membaca anak dengan cemooh atau hinaan yang dapat menyinggung perasaannya. Kemudian, jika memang harus memberi contoh

cara membaca dengan suara keras yang benar contohnya bacaan dengan intonasi khusus seperti puisi atau sastra, maka berilah contoh yang baik dan benar. Akan tetapi, ini tidak berarti harus sama. Sebab, jika memang anak merasa nyaman dengan cara membacanya, biarkanlah ia memilih cara seperti itu. Paling tidak, anak telah belajar membaca dengan benar.

7. Ciptakan Suasana Rumah yang Penuh dengan Bahan Bacaan

Sebisa mungkin ciptakan suasana rumah yang penuh dengan bahan bacaan. Jika memang perlu, tiap sudut dan bahkan tiap sisi kamar tersedia bahan bacaan. Atur sedemikian rupa supaya terlihat cantik dan elegan. Bahan bacaan ini bisa berupa buku, majalah, tabloid, jurnal, gambar ataupun tempelan dinding yang bersifat mendidik bagi anak.

Usahakan buku bacaan yang disediakan sesuai dengan usia anak. Termasuk juga buku bacaan yang bisa menarik minat baca anak. Khusus untuk gambar atau tempelan dinding bisa menyesuaikan dengan rumus atau poin-poin penting mata pelajaran yang sedang dipelajari anak di sekolah. Setelah tiba waktunya ia naik kelas, gambar dan tempelan dinding ini dapat diubah kembali sesuai tema mata pelajaran terbaru anak. Ajak anak untuk ikut serta mengubah atau menata kembali gambar atau tempelan dinding tersebut. Hal ini biasanya anak akan merasa suka dan bersemangat.

Dengan cara seperti itu anak akan belajar dua kali lebih banyak. Pertama, pada saat kita menentukan tema bahan bacaan yang akan ditempel ke dinding. Pada saat itu, anak

akan mengenal dan belajar tema pelajaran baru yang belum diketahuinya. Kedua, pada saat kita menempelkannya ke dinding. Pada saat kita menempelkannya ke dinding, secara otomatis anak juga akan melihat dan membaca kembali apa yang tertulis. Ia akan menilai, posisi bahan bacaan sudah tepat, menarik, dan enak dibaca atau tidak. Dengan demikian, memori otaknya akan bekerja dua kali lebih banyak tanpa harus terbeban.

Khusus untuk bahan bacaan yang berbentuk buku usahakan diatur agar mudah diambil dan dikembalikan. Penataan bahan bacaan yang cantik dan elegan memang dapat menjadi desain interior unik dan memiliki daya tarik tersendiri. Di samping itu, perawatan terhadap buku-buku lama yang telah usang juga perlu dilakukan. Perawatan ini dapat berbentuk membersihkannya dari debu dan kotoran yang mungkin melekat. Bisa juga berbentuk penyampulan kembali *cover* buku dengan sampul plastik bening sebelum sobek. Hal ini bertujuan agar *cover* buku tetap terawat, menarik, dan tahan lama (awet). Untuk buku-buku yang jarang dibaca, berikan kapur barus agar buku terhindar dari serangga pemakan kertas.

8. Terapkan Model Belajar Membaca dan Menulis

Tip jitu yang kedelapan adalah menerapkan model belajar membaca dan menulis. Maksudnya, di samping anak belajar membaca, anak juga diajarkan untuk menulisnya kembali ke dalam buku tulis atau papan *white board* (papan tulis putih). Cara seperti ini terbukti dapat membuat anak belajar membaca dan menulis lebih cepat dari biasanya.

Pada saat anak belajar membaca, cobalah untuk memintanya menulis kembali apa yang dibaca ke buku tulis. Meskipun hanya satu atau dua kata, itu akan sangat membekas dalam ingatannya. Oleh karena itu, sediakan alat tulis bagi anak pada saat ia belajar membaca. Ajak dan bimbinglah ia untuk menulisnya kembali dalam bentuk huruf atau angka di buku tulis.

Cara lain model membaca dan menulis ini adalah membiarkan anak melihat bagaimana kita membaca buku bacaan dan membiarkan anak melihat kita waktu menulis. Jika perlu, ajaklah ia untuk ikut serta.

Pada saat kita asyik membaca sesuatu, kadangkala anak tertarik untuk melihat dan ikut membaca apa yang kita baca. Pada saat seperti itu, anak jangan dilarang, namun sebaliknya ajaklah ia ikut serta membaca apa yang kita baca. Jika anak tidak mengerti dan bertanya tentang istilah yang tidak diketahuinya, jawablah dengan benar dengan kata-kata yang sederhana dan mudah dimengerti anak. Hindari jawaban yang berbelit-belit dan membingungkan anak.

Demikian pula pada saat anak melihat kita menulis dan tertarik untuk ikut serta. Pada saat seperti itu, anak jangan dimarahi atau dilarang, Bahkan sebaliknya, ajaklah anak untuk ikut serta menulis. Sediakan buku dan alat tulis khusus untuk anak. Biarkan ia ikut menulis apa yang kita tulis. Jika anak merasa kesulitan untuk menulis suatu kata-kata yang asing baginya, bantulah ia untuk mengejanya dengan benar. Kemudian, bimbinglah ia untuk menulisnya kembali dengan baik.

Pastikan Anda selalu sediakan waktu luang untuk saat-saat seperti ini. Meskipun mungkin kita masih kesal atau letih karena seharian bekerja, berusahalah untuk tetap sadar bahwa anak juga butuh waktu untuk dibimbing, diajari, dan ditemani belajar. Ingatlah bahwa hal ini untuk kebaikan masa depan anak. Cobalah untuk berpikir bahwa rasa lelah dan letih kita tidak akan berarti sama sekali dibandingkan masa depan mereka.

Cara membaca dan menulis semacam ini bisa dikombinasikan dengan berbagi model dan situasi yang terjadi pada saat itu. Contohnya, pada saat anak sedang asyik bermain dengan buku bacaan yang menarik perhatiannya. Pada saat seperti itu, cobalah bertanya tentang apa yang menarik perhatiannya. Kemudian, ajaklah ia untuk menggambar atau menulisnya kembali pada media lain seperti papan *white board*, buku gambar atau buku tulis.

Meskipun demikian, dari semua model dan kombinasi gaya belajar membaca dan menulis pada anak-anak ini ada satu hal yang tidak boleh dilupakan. Satu hal itu adalah jangan sampai memaksa anak. Jika anak memang tidak mau atau belum tertarik untuk belajar membaca dan menulis karena keasyikan bermain mereka, selama masih dalam batas wajar anak bermain, hindarilah bentuk-bentuk pemaksaan kehendak. Apalagi sampai menggunakan jalan kekerasan. Sebab, hal ini akan sangat berakibat buruk bagi tumbuh kembang anak.

9. Berikan Kebebasan Berekspresi pada Anak

Tip jitu berikutnya adalah memberi kebebasan anak untuk berekspresi membaca atau menulis apa saja termasuk membaca

dan menulis menggunakan bahasa keluarga. Biarkan anak menulis apa saja tentang keluarga dengan menggunakan bahasa mereka sendiri dan biarkan anak membaca atau melakukannya. Sebab, bahasa anak bermacam-macam, baik bahasa yang berbentuk gambar, tulisan, kata-kata atau ekspresi khusus seperti menari atau melakukan gerakan tertentu yang disukai anak. Oleh karena itu, sebagai orangtua kita harus berusaha memahami perilaku anak semacam itu.

Dengan cara seperti itu, pemahaman anak tentang sesuatu yang baru diketahuinya dari buku bacaan atau media massa lainnya menjadi lebih berkembang. Seperti sempat dijelaskan pertama bahwa membaca bukan hanya soal melihat dan mengungkapkan tulisan dalam bentuk kata-kata, membaca bisa juga berarti belajar mencari tahu. Dalam kondisi seperti ini, kemampuan membaca anak menjadi lebih banyak dan bervariasi.

Memahami suatu gambar atau jalan cerita suatu peristiwa dalam buku, bisa juga diartikan sebagai pelajaran membaca. Oleh sebab itu, pengembangan konsep belajar membaca bagi anak menjadi sangat luas dan beragam. Meskipun sangat banyak dan beragam, konsep belajar membaca semacam itu memiliki satu tujuan yang sama, yaitu meningkatkan kemampuan psikointelektual dan motorik anak.

Kebebasan berekspresi di samping penting untuk pertumbuhan motorik anak juga penting untuk menjaga stabilitas pertumbuhan psikologis anak. Dengan kebebasan berekspresi, anak dapat mengungkapkan beban pikiran dan perasaannya tanpa harus takut salah atau rasa malu. Sebaliknya,

rasa percaya diri anak akan tumbuh dan berkembang secara wajar serta kepribadiannya pun akan terbentuk dengan baik. Anak jadi tidak mudah minder dan patah semangat. Sebab, ia memiliki keberanian dan mental sebagai seorang pemimpin serta punya rasa percaya diri yang besar untuk tampil di muka umum. Hal ini dapat tumbuh dan berkembang dalam diri seorang anak bila ia punya kebebasan berekspresi dan mendapat dukungan dan motivasi psikologis dari kedua orangtuanya.

10. Gunakan Setiap Kesempatan Belajar yang Ada

Tip jitu menumbuhkan minat membaca anak berikutnya adalah menggunakan setiap kesempatan belajar membaca yang ada. Seperti diketahui, semangat anak untuk belajar membaca tidak selalu ada setiap waktu, kadang naik dan kadang turun. Pada suatu waktu, anak sangat bersemangat belajar dan pada lain waktu justru sebaliknya, sangat malas. Oleh sebab itu, orangtua harus selalu berusaha memanfaatkan kesempatan belajar yang ada.

Ketika anak sedang bersemangat untuk belajar, ajak dan dukunglah ia untuk belajar secara optimal. Hilangkan rasa malas dalam diri sendiri agar kesempatan belajar anak tidak hilang begitu saja. Dalam kondisi apa pun, usahakan agar mendahulukan kepentingan belajar anak ketika waktunya tiba. Contohnya, pada waktu ibu memasak karena mempraktikkan menu masakan, ajak anak untuk membaca resep masakan bersama-sama. Bisa juga ketika ayah sedang membaca koran, ternyata anak juga tertarik untuk ikut membaca. Pada saat seperti itu, jangan sia-siakan kesempatan belajar untuk anak.

Sebab, tidak setiap waktu motivasi belajar membaca anak muncul. Oleh karena itu, ketika motivasi belajar membaca anak muncul, segera bimbing dan ajarkan dia cara membaca yang benar. Beri semangat dan dukungan moril pada anak. Tambahkan dengan penjelasan-penjelasan mengenai gambar atau istilah khusus yang menarik perhatian anak. Ajaklah ia untuk berdiskusi tentang sesuatu yang ingin diketahuinya.

Jika memungkinkan, ciptakan kesempatan belajar membaca dalam diri anak secara alami dengan berbagai cara. Misalnya, dengan memberinya berbagai buku bacaan yang penuh dengan gambar warna-warni dan menarik perhatiannya. Kemudian, ajaklah ia untuk merespons tentang cerita atau isi buku tersebut bersama-sama. Ajukan pertanyaan kepada anak tentang isi buku yang telah dibacanya apa pendapatnya, tanyakan kosa kata apa saja yang belum dimengerti. Kemudian jelaskan dengan kata-kata yang sederhana dan mudah dimengerti anak.

Cara seperti ini dapat diulang-ulang pada tema dan jenis buku yang berbeda-beda. Perbedaan tema dan jenis buku yang dibaca anak biasanya dapat menumbuhkan minat belajar anak. Selain itu, perbedaan tema dan jenis buku juga dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan kognitif anak.

Cara lain yang dapat digunakan sebagai alternatif menumbuhkan minat belajar membaca anak adalah menceritakan suatu kisah bersama. Ceritakan bersama-sama sekitar sejarah keluarga sambil melihat album foto kenangan keluarga, rekaman kegiatan keluarga, cerita waktu liburan ataupun perjalanan keluarga ke luar kota. Ceritakan juga

tentang pengalaman ayah atau ibunya pada saat kecil dan bagaimana mereka belajar di sekolah dan lain sebagainya.

Cara seperti ini dapat dikombinasikan dengan pelajaran menulis. Sediakan alat-alat tulis beserta kelengkapannya, baik peralatan khusus untuk menulis ataupun menggambar. Sediakan slogan-slogan yang isinya mendorong anak untuk belajar. Biarkan anak menirunya untuk ditulis. Lalu, sediakan beberapa buku khusus untuk menulis dan menggambar, bimbinglah anak untuk menuliskan agenda harian mereka dan membacanya. Dengan cara ini, akan sedikit banyak dapat menumbuhkan sikap disiplin pada anak.

Hal ini disebabkan kesempatan belajar membaca anak biasanya akan muncul pada saat anak melihat sesuatu yang menarik perhatiannya. Sesuatu itu bisa berupa gambar atau ilustrasi buku yang berwarna-warni, benda atau bahan mainan anak, dan dapat pula berbentuk kegiatan tertentu yang dilakukan orang lain (khususnya orangtua) seperti pada contoh di atas.

11. Sering-seringlah Mengajak Anak Mengunjungi Perpustakaan

Tip jitu menumbuhkan minat belajar membaca yang terakhir adalah sering-sering mengajak anak ke perpustakaan atau taman bacaan dan biarkan mereka memilih buku sesuai kesukaannya. Kenalkan anak-anak dengan buku-buku karangan pengarang terkenal favorit anak atau buku bacaan yang khusus diperuntukkan bagi anak.

Di perpustakaan daerah, perpustakaan sekolah atau taman bacaan biasanya buku-buku semacam ini banyak ditemui sehingga anak tinggal memilih buku yang disukainya. Setiap kali memilih buku, ajaklah berdiskusi tentang buku yang ingin dibacanya. Jika anak tertarik dengan buku bacaan bagi orang dewasa itu sah dan boleh-boleh saja selama tidak berbau pornografi. Jika anak sudah mengarah pada buku-buku semacam itu, bimbing dan ajaklah ia berdiskusi mengenai hal lain yang dapat mengalihkan perhatian anak.

Jika memang tidak memungkinkan, laranglah dengan cara yang halus dan penjelasan yang masuk akal bagi anak. Contohnya, dengan cara memberitahu anak bahwa buku bacaan itu khusus untuk orang dewasa, anak kecil belum boleh membacanya. Jika anak tetap bersikeras, berilah penjelasan pendidikan seks yang benar sesuai daya tangkap nalar anak. Setelah itu, singkirkan buku-buku semacam itu dari jangkauan anak. Namun, akan lebih baik jika sebelumnya orangtua sudah menjauhkan anak dari buku bacaan khusus orang dewasa. Ajaklah ia untuk melihat buku-buku yang khusus ditulis untuk anak-anak.

Metode mengajak jalan-jalan anak ke perpustakaan semacam ini dapat pula diganti ke tempat toko-toko buku untuk melihat-lihat buku bacaan terbaru. Tentunya, saat jalan-jalan ke toko buku semacam ini harus diikuti dengan belanja buku terbaru khusus untuk anak. Di samping untuk memperkaya koleksi perpustakaan pribadi, jalan-jalan ke toko buku dapat membantu menumbuhkan minat belajar membaca anak.

Sebisa mungkin jalan-jalan ke perpustakaan atau toko buku semacam ini dijadikan kegiatan rutin mingguan atau bulanan bagi anak. Tujuannya jelas, yaitu menumbuhkan rasa kecintaan anak akan membaca buku.

Kelemahan:

1. Bersifat teoretis.
2. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk sampai pada konsep pemahaman.
3. Membutuhkan biaya dan tenaga tambahan untuk menyediakan bahan bacaan yang sesuai untuk anak.
4. Perlu dilakukan berulang-ulang.

9

Metode Examples Non Examples[29]

Pengertian:

Metode Examples Non Examples menurut penjelasan yang diperoleh dari beberapa sumber referensi dikatakan sebagai metode contoh didapat dari gambar yang relevan dengan kompetensi dasar. Namun, setelah melihat cara kerja dan pengertian dasar dari istilah *examples non examples* menjadi kurang dan bahkan tidak tepat.

Metode Examples Non Examples menurut pengertian bahasa berarti contoh (dan) bukan contoh. Jika diterjemahkan menurut cara kerjanya berarti model pembelajaran yang menggunakan teknik melihat gambar dan menyimpulkan atau menjelaskan konsep apa yang diperoleh siswa dari gambar tersebut.

[29] Dikembangkan dari: *Materi Diklat/Bimtek KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SMA Tahun 2009,* hlm 80. Materi Diklat/Bimtek ini disusun oleh Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS) SMA Dinas Pendidikan Kabupaten Lampung Tengah. Disajikan pada Kegiatan Diklat/Bimtek KTSP SMA Guru SMA Kabupaten Lampung Tengah SMA Negeri 1 Kotagajah pada 8–10 Februari 2010.

Langkah-langkah:

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Guru menempelkan gambar di papan tulis atau menayangkan melalui proyektor slide atau *Over Head Proyektor*.
3. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memerhatikan.
4. Siswa diminta menganalisis gambar.
5. Melalui diskusi kelompok 2–3 orang siswa, hasil diskusi dari analisis gambar tersebut dicatat pada kertas.
6. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya.
7. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.

Keunggulan:

- Siswa mempunyai peran aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru.
- Melatih kemampuan berimajinasi siswa.
- Mengembangkan daya analisis dan kritis dalam diri siswa.
- Murah, mudah, dan sederhana untuk dilakukan siswa.

Kelemahan:

- Membutuhkan persiapan metodologi dan kemampuan nalar sistematis seorang guru untuk dapat memilah dan memilih mana gambar yang sesuai dan tepat dengan kompetensi dasar kurikulum. Termasuk, sesuai dan tepat

mewakili objek pembelajaran untuk dapat diberikan pada siswa.

- Terlalu mengandalkan kemampuan berimajinasi siswa.
- Tidak banyak mengandung unsur pembelajaran motorik.

10 Teknik Baca dan Kuasai Model 1

Pengertian:

Teknik Baca dan Kuasai sebenarnya mirip dengan Teknik Sorogan[30] pada model pembelajaran di pesantren. Namun, teknik ini telah dikembangkan. Teknik baca dan kuasai adalah teknik pembelajaran ketika guru memberikan sebuah artikel atau makalah tentang materi yang ingin disampaikan pada siswa. Siswa membawanya pulang untuk dibaca sampai ia mengerti dan paham benar mengenai materi yang baru saja diberikan guru. Setelah siswa merasa cukup mampu dan menguasai materi yang diberikan, siswa diharuskan maju menghadap guru untuk menyampaikan pengetahuan yang diperolehnya satu per satu.

Selanjutnya, guru akan mendengarkan penjelasan siswa sekaligus mengukur kemampuan siswa memahami tema pelajaran yang diberikan. Jika ada kekurangan atau kesalahpahaman, guru harus meluruskan dan memberikan

[30] Baca buku Zamakhsyari Dhofier, *Tradisi Pesantren Studi tentang Pandangan Hidup Kyai* (Jakarta: LP3ES, 1994), hlm. 28–29 dan Haidar Putra Daulay, *Historisitas dan Eksistensi Pesantren, Sekolah, dan Madrasah* (Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya, 2001), hlm.10

pengetahuan yang benar pada siswa. Pada akhir penjelasan siswa tentang materi yang diberikan, guru memberikan penghargaan berupa ucapan selamat atau hadiah yang sekiranya mendukung motivasi belajar siswa. Sebaliknya, jika menurut guru penjelasan yang disampaikan siswa kurang memenuhi syarat baik dan benar, siswa diharuskan mengulang kembali pada kesempatan berikutnya. Namun, tentunya dengan kata-kata yang sopan, baik, dan santun. Bagaimanapun juga, siswa harus mendapat penghargaan yang layak atas usaha dan kerja kerasnya belajar. Termasuk, penghargaan atas keberanian siswa maju menghadap guru dan menyampaikan pengetahuan yang telah diperoleh. Setelah siswa dinyatakan lulus, siswa diperbolehkan melanjutkan pelajarannya untuk tema berikutnya. Demikian terus sampai semua materi yang harus diberikan guru selesai.

Keunggulan:

- Pengetahuan yang diperoleh siswa murni karena usahanya sendiri.
- Pengetahuan yang diperoleh siswa cenderung bersifat permanen dalam arti bertahan lama.
- Melatih mental dan rasa percaya diri siswa secara individu.
- Melatih kemampuan berbicara sistematis siswa di depan umum.
- Tidak membebani guru.
- Tidak menyita banyak waktu, tenaga, dan pikiran guru untuk menjelaskan materi pelajaran secara lisan.

Kelemahan:

- Memerlukan waktu dan proses pembelajaran yang lebih lama, baik bagi siswa untuk belajar maupun untuk guru pada saat menilai hasil belajar siswa satu per satu.
- Kemampuan hasil belajar siswa tidak bisa sama dan seragam. Siswa yang cepat belajar secara otodidak dapat memperoleh pengetahuan yang lebih banyak daripada siswa yang tidak bisa belajar secara otodidak.
- Siswa yang memiliki kemampuan lemah dalam hal belajar mandiri tertinggal dari siswa lain.
- Siswa yang tidak memiliki rasa percaya diri dan pemalu juga akan tertinggal.

Catatan:

- Untuk siswa yang tidak memiliki rasa percaya diri dan pemalu berlebih perlu mendapat pengecualian dalam bentuk dorongan psikologis dan motivasi belajar khusus. Jika perlu ajukan pertanyaan-pertanyaan pancingan, semisal: "Apa yang kamu peroleh?" "Makalah yang Ibu Guru berikan kemarin sudah kamu baca?"
- Jika teknik pertama gagal maka gunakan teknik alternatif lain, seperti dibentuk berkelompok 2 orang yang sama-sama pemalu. Biasanya teknik seperti ini dapat memicu munculnya rasa percaya diri siswa.
- Jika teknik kedua juga gagal, gunakan teknik alternatif lain, seperti: meminta siswa menuliskan pengetahuan apa yang diperoleh setelah membaca artikel atau makalah yang telah diberikan guru. Namun, tentu saja siswa tidak

boleh mencontoh langsung makalah atau artikel yang telah diberikan. Dengan kata lain, artikel atau makalah yang diberikan sudah ditarik atau disimpan guru untuk sementara.

11 Teknik Baca dan Kuasai Model 2

Pengertian:

Teknik Baca dan Kuasai Model 2 hampir sama dengan Model 1. Siswa diberikan tulisan tentang materi yang harus dikuasai untuk dibawa pulang dan dipelajari. Pada kesempatan berikutnya, jika siswa sudah merasa mampu dan menguasai materi yang diberikan, siswa harus mengajukan diri menghadap guru untuk menyampaikan apa yang telah diperolehnya. Guru menilai penjelasan sang murid tentang materi yang telah diberikan.

Perbedaan Model 1 dan Model 2 terletak pada kuantitas dan kualitas materi yang harus dikuasai siswa. Pada Model 1, materi yang diberikan hanya sebatas bentuk artikel atau makalah. Sedangkan pada Model 2, materi yang diberikan berbentuk buku. Jumlah materi yang harus dikuasai tentu lebih banyak. Pengembangan yang mungkin diperoleh siswa juga mungkin menjadi berlipat-lipat. Dengan demikian, secara kualitas lebih berat dibandingkan Model 1, baik berat bagi siswa, tetapi juga

berat bagi guru. Bagi guru yang tidak menguasai materi buku yang telah diberikan siswa, mempunyai kemungkinan kalah wawasan dan pengetahuan dengan sang murid.

Teknik Baca dan Kuasai Model 2 biasanya dibatasi pada beberapa jenis buku yang memiliki tema atau topik sejenis. Jenis-jenis buku tersebut harus dikuasai dengan baik dan benar oleh guru sebelum diberikan pada siswa. Oleh karena itu, ketika muncul pertanyaan atau keragu-raguan siswa tentang materi dalam buku yang diberikan, guru dapat menjawabnya dengan benar. Teknik ini membutuhkan kesabaran, ketekunan, dan kegigihan siswa dalam belajar. Hal yang sama juga berlaku pada guru sebagai pihak pengajar sekaligus evaluator.

Pada saat siswa mengajukan diri untuk menyampaikan pengetahuan yang diperoleh dari sumber buku/referensi yang diberikan guru, guru harus mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi tersebut kepada muridnya. Pertanyaan tersebut juga harus sesuai dengan materi yang ada dalam buku yang dipelajari siswa. Dengan demikian, baik guru maupun siswa memiliki dasar pengetahuan yang sama. Dari tanya jawab inilah kemampuan, pengetahuan, dan wawasan murid dapat dinilai dan dievaluasi.

Pada dasarnya, materi buku yang baik untuk diberikan pada siswa adalah materi buku yang benar-benar dikuasai guru. Akan lebih baik jika buku tersebut juga hasil karya ciptanya sendiri, meskipun tidak menutup kemungkinan buku hasil karya cipta orang lain yang dianggap bagus dan memenuhi syarat akademik. Dengan demikian, kapasitas dan kualitas mutu tanya jawab yang terjadi pada saat penilaian kemampuan belajar siswa dapat terkontrol.

Langkah kerja:

1. Guru mencari beberapa judul buku referensi yang tepat dan sesuai kurikulum yang berlaku.
2. Guru mempelajari dan harus menguasai materi yang ada dalam buku.
3. Beberapa judul buku referensi yang telah ditetapkan diajukan kepada siswa untuk dipilih, buku mana yang ingin dipelajari.
4. Siswa menentukan judul buku yang dipilihnya dan mencarinya di perpustakaan atau membelinya di toko buku terdekat.
5. Siswa mempelajari buku yang telah dipilih dalam jangka waktu tertentu sesuai jangka waktu yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Semakin cepat, semakin baik. Sebab, dengan model pembelajaran semacam ini guru harus menilai dan mengevaluasi kemampuan belajar siswa satu per satu.
6. Bagi siswa yang sudah merasa mampu dan menguasai materi buku yang diberikan guru harus mengajukan diri untuk dievaluasi dan dinilai persentase keberhasilannya.
7. Bentuk evaluasi yang umum adalah dalam bentuk representasi (penyajian) uraian lisan dari siswa kepada guru.
8. Selama dan setelah penyampaian uraian siswa mengenai materi buku yang dipelajarinya, guru boleh mengajukan pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang telah dipelajari, sekaligus meluruskan pengetahuan siswa yang tidak benar.
9. Bentuk evaluasi lain adalah dengan cara ditulis. Mirip teknik *review* (ditampilkan ulang) kajian buku pada

umumnya. Bedanya, penulisan *review* buku ini dilakukan di depan guru tanpa membawa/mencontoh buku yang ingin di-*review*.

10. Setelah selesai, guru memberikan penghargaan sekaligus predikat kelulusan siswa dalam bentuk yang nyata. Misalnya, sertifikat dengan kriteria kelulusan cukup, baik atau istimewa atau dengan nominal angka jika itu berbentuk buku raport hasil prestasi belajar siswa. Lihat contoh.

DAFTAR NILAI HASIL BELAJAR

BIDANG STUDI

KAPITA SELEKTA PENDIDIKAN

Nama	:	Anton Kusuma Perdana
NIM	:	6751
Prodi	:	Pendidikan dan Keguruan Sekolah Dasar (PGSD)

Tahun Pelajaran: 2019/2020

No.	Judul	Pengarang	Tahun	Penerbit	Hasil Belajar					
					ANGKA	HURUF	ANGKA	HURUF	ANGKA	HURUF
1	Ilmu Pendidikan: Teori dan Praktik	Ilyas Kusnandar	2008	CV. Perdana, Bali			80	B		
2	Teknologi Pendidikan Era Milenium	Cahayawati Nur Azizah	2014	PT. Grafindo Dwi Putra, Medan			85	B		
3	Filsafat Pendidikan	Firdaus	2018	Cahaya Pelangi, Makasar					95	A

4	Metodologi Penelitian Pendidikan	Jasa Ungguh Muliawan	2014	Gava Media, Yogyakarta					99	A
5	Perencanaan Manajemen Pendidikan	Zhafran Fadhilah Tsaqib	2030	CV. Perkasa Mulia, Surabaya			80	B		
6	Perbandingan Pendidikan di Negara-Negara Asia	Herawati Puji Astuti	2031	Elang Press, Papua Barat	75	C				
JUMLAH					75		245		194	
RATA – RATA = JUMLAH NILAI ANGKA: JUMLAH BUKU					85,66			B		

Keterangan Nilai:

A = 90 – 99

B = 80 – 89

C = 70 – 79

Kelebihan:

- Pengetahuan yang diperoleh siswa murni berasal dari usaha dan kerja kerasnya sendiri.
- Melatih siswa untuk belajar mandiri.
- Dapat diberikan sewaktu-waktu di sela jam pelajaran lain yang sudah terjadwal tetap.
- Pengetahuan yang diperoleh siswa dapat berkembang secara maksimal.

Kelemahan:

- Evaluasi yang diberikan bersifat subjektif karena terpengaruh perasaan dan kondisi emosional guru pada saat terjadi tanya jawab.
- Butuh waktu dan proses yang lama.

12

Teknik Hafalan Model 1
Teknik Hafalan Umum

Pengertian: [31]

Teknik Hafalan Model 1 adalah teknik mengetahui atau memahami sesuatu dengan cara dibaca atau diucapkan berulang-ulang sampai hafal. Teknik ini disebut juga teknik memorisasi, yaitu teknik menyimpan data dan informasi pengetahuan yang diperoleh dalam otak seseorang.

Semakin kuat ingatan seseorang, semakin cepat pula ia dalam menghafalkan sesuatu. Demikian pula dalam hal kemampuan otak menampung informasi, semakin besar kapasitas memori yang dimiliki, semakin banyak pula wawasan dan pengetahuan yang dimampu diserap dan diperoleh.

Teknik belajar menggunakan Metode Hafalan dan memorisasi adalah teknik yang paling lazim dilakukan setiap anak yang sedang menuntut ilmu. Terutama mereka-mereka yang sedang menuntut ilmu di sekolah-sekolah formal. Di dalam sekolah-sekolah formal nonkejuruan, hampir 90%

[31] Jasa Ungguh Muliawan, *Menyulap Siswa Kaya Prestasi di Dalam dan Luar Sekolah* (Yogyakarta: FlashBooks, 2012), hlm. 58–60.

mata pelajaran yang dipelajari menggunakan dan menerapkan metode ini. Mulai dari teknik mengajar sampai bentuk-bentuk evaluasi yang digunakan mengandalkan kemampuan hafalan dan memorisasi.

Cara Kerja:

Pola yang paling umum berlaku dari teknik ini adalah transfer ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dari guru kepada siswa. Dengan kata lain, "guru berbicara, murid mendengar", "guru menjelaskan, murid mencatat." Baik guru maupun siswa terkadang harus melakukannya berulang-ulang agar dapat diingat dan dihafal dengan baik dan benar.

Dalam kasus ini, objeknya cenderung sama. Contoh, anak belajar Bahasa Inggris tentang:

- Mata = eye
- Telinga = ear
- Hidung = nose
- Mulut = mouth
- Pipi = cheek
- Bibir = lip
- Gigi = tooth
- Dst.

Contoh lain dalam mata pelajaran matematika. Misalnya, rumus panjang sisi segitiga siku-siku:

Untuk mengetahui nilai panjang N harus menghafal rumus panjang sisi segitiga siku-siku sehingga diperoleh:

$$c = \sqrt{a^2 + b^2}$$

Nilai N = c adalah :

$$c = \sqrt{3^2 + 4^2}$$

$$c = \sqrt{9 + 16}$$

$$c = \sqrt{25}$$

$$c = 5$$

Rumus panjang sisi segitiga siku-siku ini yang harus dihafal. Sebab, sangat tidak mungkin menyelesaikan soal panjang sisi segitiga siku-siku dengan cara menduga-duga atau dengan serangkaian percobaan-percobaan seperti awal ditemukannya rumus tersebut. Proses semacam itu bukan hanya sulit, melainkan memakan waktu yang sangat lama.

Oleh karena itu, yang dilakukan anak dengan teknik hafalan semacam ini hanya mengulang-ulangnya saja sampai hafal. Sebelum hafal, masih akan terus mengulang-ulangnya. Setelah hafal, baru anak akan meningkat ke level selanjutnya. Demikian seterusnya, pola dan teknik pembelajarannya tetap sama, diulang dan diingat sampai hafal baru ditambah pengetahuan yang baru.

Keu nggulan:

- Mudah dilakukan guru.

- Pengetahuan yang diperoleh biasanya bersifat umum dan digunakan dalam jumlah banyak seperti bahasa dan rumpun ilmu pengetahuan lain yang mengandalkan faktor hafalan dan memorisasi.

Kelemahan:

- Membutuhkan proses pengulangan berkali-kali.
- Sulit bagi siswa yang memiliki daya tangkap otak dan memorisasi lemah/lambat.
- Tidak aplikatif dan cenderung bersifat teoretis.
- Unsur pendidikan yang ditonjolkan adalah unsur kognitif.
- Tidak banyak melibatkan unsur motorik, afeksi, dan spiritual maupun keseimbangan.

13 Teknik Hafalan Model 2 Teknik Hafalan Aplikasi Tekstual

Pengertian:

Teknik Hafalan Model 2 atau teknik hafalan aplikasi tekstual pada prinsipnya hampir sama dengan Teknik Hafalan Model 1. Menekankan pada kekuatan memorisasi dan ingatan seseorang. Bedanya, Teknik Hafalan Model 2 lebih terfokus pada kemampuan menghafal dalam bentuk tekstual atau tertulis. Teknik ini biasanya ditujukan untuk melatih dan mengasah kemampuan menghafal khususnya untuk mata pelajaran bahasa asing yang bersifat tertulis atau tekstual.

Teknik Hafalan Model 2 berbeda dengan Teknik Hafalan Model 1 maupun model 3 yang nanti akan dibahas. Teknik Hafalan Model 2 biasanya ditujukan untuk orang yang memiliki kemampuan verbal (motorik/kemampuan kerja) dan vokal (lisan/kemampuan berbicara) lemah. Alasannya cukup banyak, ada yang karena faktor alami atau genetik dan faktor lingkungan.

Mereka yang memiliki kemampuan vokal (dialog) lemah karena faktor genetik cenderung sulit untuk diubah. Teknik

Hafalan Aplikasi Tekstual (Model 2) sangat cocok untuk mereka. Sementara itu, mereka yang memiliki kemampuan vokal (lisan) lemah karena faktor lingkungan masing mungkin diubah dengan adanya pembiasaan-pembiasaan dan latihan berbicara di depan umum. Orang yang memiliki kemampuan vokal lemah karena faktor lingkungan dapat dilatih menggunakan Teknik Hafalan Aplikasi Komunikatif (Teknik Hafalan Model 3).

Cara kerja:

Cara kerja dari Metode Hafalan Aplikasi Tekstual cukup sederhana. Siswa hanya diminta untuk menghafal materi pelajaran yang sudah disiapkan oleh guru. Teknik Hafalan Model 2 umumnya digunakan untuk mata pelajaran yang menyangkut bahasa. Seperti bahasa baku (formal), bahasa asing, dan bahasa daerah. Untuk bahasa baku (formal) biasanya siswa diminta untuk menghafal istilah atau peribahasa yang tidak umum dipakai dan jarang digunakan. Sementara itu, untuk bahasa asing/daerah ditujukan untuk menghafal sebanyak mungkin perbendaharaan kata (kosakata) serta aturan dan kaidah penggunaannya. Tingkatan pembelajaran yang digunakan pada umumnya terdiri dari:

1. Pada level awal siswa diminta menerjemahkan kata per kata bahasa asing/daerah.
2. Kemudian sebaliknya, siswa diminta menerjemahkan kata per kata bahasa Indonesia (baku/formal) ke dalam bentuk bahasa asing/daerah.

3. Pada level berikutnya siswa diminta menerjemahkan 1 atau 2 kalimat bahasa asing/daerah ke dalam bentuk bahasa Indonesia (baku/formal).
4. Setelah itu, siswa diminta menerjemahkan 1 atau 2 kalimat bahasa Indonesia (baku/formal) ke dalam bentuk bahasa asing/daerah.
5. Demikian seterusnya. Dari 1–2 kata, meningkat menjadi 1 atau 2 kalimat, meningkat lagi menjadi 1–2 paragraf, alenia, subtema, tema/topik pelajaran tertentu, sampai pada menerjemahkan 1–2 buku bahasa asing ke dalam terjemahan Bahasa Indonesia atau sebaliknya.

Keunggulan:

- Melatih ketekunan, ketelitian, dan kegigihan siswa.
- Dapat melatih dan mengasah kemampuan analisis, daya tangkap, serta daya kritis siswa.
- Dalam hal penulisan kata atau istilah cenderung terhindar dari kesalahan.

Kelemahan:

- Hanya terfokus pada kemampuan tekstual.
- Kemampuan vokal (lisan) menjadi kurang terlatih.
- Kurang aplikatif dalam hal komunikasi langsung. Hal ini biasanya sering terjadi disebabkan adanya perbedaan antara bunyi vokal yang dihasilkan penterjemah dengan bunyi teks yang tertulis.

14 Teknik Hafalan Model 3 Teknik Hafalan Aplikasi Komunikatif

Pengertian:

Teknik Hafalan Aplikasi Komunikatif sedikit berbeda dengan Teknik Hafalan Model 1 dan 2. Teknik Hafalan Model 3 adalah teknik hafalan yang menekankan pada kemampuan berkomunikasi dengan banyak bahasa. Sasaran dan orientasi Teknik Hafalan Model 3 terfokus pada mata pelajaran bahasa, baik bahasa Indonesia sebagai bahasa baku dan formal yang digunakan sehari-hari maupun bahasa daerah atau bahasa asing sebagai bahasa pengantar dan bahasa pendukung.

Teknik Hafalan Komunikatif jarang digunakan untuk mata pelajaran lain selain yang berhubungan dengan bahasa. Sebab, tampaknya hanya mata pelajaran yang berhubungan dengan bahasa saja yang cocok menggunakan Teknik Hafalan Model 3 karena mengutamakan kemampuan hafalan bahasa dalam berkomunikasi. Meskipun, tidak menutup kemungkinan teknik ini digunakan untuk mata pelajaran lain walau biasanya kurang sempurna.

Cara kerja:

Cara kerja Teknik Hafalan Komunikatif sangat sederhana. Peserta didik dilatih dan dibiasakan menggunakan bahasa asing atau bahasa daerah dalam komunikasi sehari-hari di samping bahasa baku, yaitu bahasa Indonesia. Oleh karena menekankan penggunaan bahasa komunikasi dalam bentuk bahasa asing maupun bahasa daerah, Teknik Hafalan Komunikatif juga mengharuskan guru berkomunikasi dengan menggunakan bahasa asing atau bahasa daerah pada setiap proses pembelajaran yang dilakukannya.

Dalam hal ini, Bahasa Indonesia atau bahasa baku digunakan sebagai bahasa pendamping atau bahasa pengantar untuk menjelaskan hal-hal yang tidak atau kurang dimengerti siswa terkait penggunaan tata bahasa asing/daerah yang baik dan benar. Contohnya cukup banyak, misalnya penggunaan Bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan pesantren atau penggunaan bahasa daerah untuk acara pernikahan berbasis adat-istiadat tradisional setempat dan pada upacara-upacara keagamaan di suatu daerah.

Penerapan metode ini di sekolah menganut prinsip dan cara kerja yang sama. Komunikasi sehari-hari yang menggunakan bahasa asing/daerah. Contohnya Bahasa Inggris, Prancis, Jepang, Jerman, atau Mandarin untuk bahasa asing. Kemudian, bahasa Aceh, Lampung, Sunda, Jawa, Bali, Kalimantan, Sulawesi, Ambon, dan Papua untuk bahasa daerah.

Keunggulan:

- Metode yang digunakan termasuk dalam kategori mudah, murah, dan sederhana.
- Dapat digunakan sebagai wahana dan sarana melatih kemampuan komunikasi dialogis (lisan/vokal) siswa.
- Melatih kemandirian dan rasa percaya diri siswa.

Kelemahan:

- Bagi guru yang memiliki kemampuan dialogis penggunaan bahasa asing/daerah lemah menjadi sangat tidak cocok.
- Terlalu mengandalkan kemampuan komunikasi dialogis (olah vokal).
- Dalam hal penulisan kata atau istilah sering kali terjadi kesalahan. Hal ini biasanya disebabkan adanya perbedaan antara bunyi vokal yang dihasilkan dengan bunyi teks yang tertulis.
- Perbendaharaan kata lebih terbatas dibandingkan dengan metode hafalan tekstual karena bahasa yang digunakan cenderung ke arah bahasa komunikasi sehari-hari.

15 Teknik Hafalan Model 4 Teknik Hafalan Aplikasi Tekstual-Kontekstual

Pengertian:

Teknik Hafalan Model 4 atau Teknik Hafalan Aplikasi Tekstual-Kontekstual adalah teknik pembelajaran model hafalan yang diterapkan secara tekstual dan kontekstual bersamaan. Teknik ini masuk kategori teknik yang lebih lengkap dan sempurna dibandingkan 3 teknik hafalan sebelumnya.

Teknik Hafalan Aplikasi Tekstual-Kontekstual merupakan teknik gabungan dari 2 model pembelajaran. Teknik hafalan (dan memorisasi) dengan teknik tekstual-kontekstual. Sasaran dan objek mata pelajaran yang digunakan juga tidak hanya terfokus pada mata pelajaran bahasa semata, tetapi semua mata pelajaran.

Prinsip dan cara kerjanya adalah diingat dan dihafal, kemudian dipahami, setelah itu diterjemahkan dalam bentuk nyata, baik nyata secara tekstual maupun kontekstual. Yang dimaksud nyata secara tekstual maupun kontekstual adalah informasi dan teori yang telah diperoleh siswa dapat

diungkapkan kembali dalam bentuk lisan maupun tulisan tanpa harus melihat catatan dan narasumber lain.

Pemahaman yang diperoleh siswa dari proses menghafal tidak semata-mata berbentuk data dan informasi yang belum diolah, tetapi data dan informasi yang aplikatif (dapat diterapkan) dan fungsional (mempunyai nilai guna tertentu). Untuk mencapai tujuan ini tentu membutuhkan proses dan cara kerja khusus yang berbeda dari cara kerja teknik hafalan pada umumnya. Berikut akan disampaikan contoh untuk mata pelajaran bahasa asing dan fisika.

Contoh 1

Mata Pelajaran Bahasa

Cara kerja:

1. Siswa diminta menerjemahkan kata per kata bahasa asing secara tekstual.
2. Siswa mengungkapkan kata atau istilah bahasa asing yang telah dihafal secara lisan kepada guru di depan kelas.
3. Pada level berikutnya siswa diminta menerjemahkan 1 atau 2 kalimat bahasa asing ke dalam bentuk Bahasa Indonesia (baku/formal) dan sebaliknya. menerjemahkan 1 atau 2 kalimat Bahasa Indonesia (baku/formal) ke dalam bentuk bahasa asing.
4. Siswa mengungkapkan kembali 1–2 kalimat bahasa asing yang telah dihafal secara lisan kepada guru di depan kelas.
5. Demikian seterusnya. Dari 1–2 kata, meningkat menjadi 1 atau 2 kalimat, meningkat lagi menjadi 1–2 paragraf, alenia, subtema, tema/topik pelajaran tertentu, sampai

pada menerjemahkan 1–2 buku bahasa asing ke dalam terjemahan Bahasa Indonesia atau sebaliknya.

6. Jika sudah sampai pada hafalan tingkat paragraf dan dirasakan siswa sudah kesulitan menghafal susunan kalimat dengan benar sesuai isi buku, siswa dapat membaca buku bahasa asing tersebut langsung secara lisan terjemahannya di depan kelas (Langsung menerjemahkannya di depan kelas.)
7. Siswa membaca terjemahan dari buku bahasa asing yang telah ditentukan sebelumnya tanpa membawa kamus sontekan. Tiap siswa menerjemahkan bahasa asing yang dipelajari secara lisan 1 paragraf atau subtema sesuai pembagian paragraf atau subtema yang telah ditentukan guru secara terbuka maupun tertutup.

Contoh 2

Mata Pelajaran Fisika

Cara kerja:

1. Guru memberikan 1 rumus fisika kepada murid.
2. Siswa menghafal rumus tersebut.
3. Guru menjelaskan cara kerja dari rumus tersebut kepada siswa dalam bentuk nyata menggunakan alat peraga yang sesuai.
4. Siswa berusaha memahami cara kerja rumus tersebut dan menulisnya kembali dalam bentuk laporan pengamatan tertulis di bawah bimbingan guru.
5. Guru memberikan contoh soal terkait rumus tersebut.
6. Siswa mengerjakan contoh soal yang diberikan guru.

7. Guru membahas dan membuktikan kebenaran jawaban soal tersebut dalam bentuk praktik menggunakan alat peraga yang sesuai.
8. Siswa membuat laporan tertulis mengenai materi pelajaran yang telah diperoleh dan mempresentasikannya di depan kelas.

Keunggulan:

- Melibatkan banyak unsur pendidikan, mulai dari kognitif, afeksi, dan motorik. Untuk tema materi pelajaran tertentu dapat melibatkan unsur spiritual dan keseimbangan.
- Ilmu dan pengetahuan yang dihasilkan bersifat permanen (bertahan dalam jangka waktu yang panjang).
- Pengetahuan yang diperoleh siswa bersifat komprehensif (lengkap) dan aplikatif (nyata).
- Ilmu pengetahuan dan teknologi yang dihasilkan bersifat objektif. Dengan kata lain, sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya.
- Melatih siswa untuk dapat berpikir kritis, analisis, aplikatif, dan komprehensif.
- Sangat penting untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semesta.

Kelemahan:

- Membebani secara psikologis kedua belah pihak, baik bagi guru sebagai tenaga pengajar maupun murid sebagai subjek belajar.
- Memakan waktu, biaya, tenaga, dan pikiran yang banyak.

- Alat peraga sesuai yang dibutuhkan guru biasanya di samping harganya mahal, sering kali sulit didapat dan juga jarang ditemukan.

16 Pembiasaan Belajar (Metode Belajar Klasik)

Pengertian:[32]

Teknik Pembiasaan Belajar adalah teknik belajar yang direncanakan dan dilakukan secara rutin dan terus-menerus. Dengan kata lain, ada semacam penjadwalan belajar. Penjadwalan belajar ini harus diikuti dan dilakukan dengan pendisiplinan diri secara ketat. Anak diusahakan secara sadar atau dipaksa untuk belajar pada waktu-waktu yang telah ditetapkan.

Bila dilihat sepintas, teknik ini tidak berbeda dengan teknik sebelumnya yaitu teknik hafalan dan memorisasi, tetapi secara substansial berbeda. Teknik pembiasaan belajar tidak hanya terfokus pada pola pengulangan objek belajar yang sama. Contoh: ketika belajar 10 + 11 = 21, bila menggunakan teknik hafalan dan memorisasi diulang-ulang berkali-kali sampai benar-benar hafal luar kepala, sedangkan pada teknik pembiasaan belajar tidak. Yang diulang bukan objeknya, tetapi aktivitas dan kegiatan belajar itu sendiri. Objeknya bisa sama

[32] Jasa Ungguh Muliawan, *Menyulap Siswa Kaya Prestasi di Dalam dan Luar Sekolah* (Yogyakarta: FlashBooks, 2012), hlm. 60–62.

10 + 11 = 21, bisa juga berbeda umpamanya 10 + 10 = 20 atau 11 + 11 = 22, atau 38 + 30 = 68, atau objek lain yang berbeda.

Teknik pembiasaan belajar sangat dipengaruhi oleh kondisi psikologis anak maupun pola-pola tindakan orangtua atau guru yang mengajarkan ilmu pengetahuan padanya.

Anak yang memiliki tipe kognitif (cerdas) memiliki keinginan dan kemampuan belajar yang sangat baik. Secara psikologis, mereka juga memiliki motif belajar secara mandiri sehingga jarang mengalami kesulitan ketika menerapkan pola pembiasaan belajar dalam hidup keseharian mereka. Sebaliknya, anak yang memiliki bakat motorik (olahragawan) mereka cenderung malas untuk belajar, terutama yang membutuhkan kemampuan kerja otak.

Kondisi ini juga berlaku pada apa dan bagaimana perlakuan orangtua atau guru ketika mengajarkan ilmu pengetahuan pada anak menggunakan metode ini. Sikap dan perilaku yang tidak menyenangkan yang diterima anak mampu memengaruhi pola dan kemampuan daya serapnya. Sebab, ketika seorang anak merasa tertekan dalam belajar, anak cenderung mengalami stres dan tekanan mental. Jika ini dilakukan secara berulang-ulang, anak pasti mengalami gangguan kejiwaan yang cukup serius.

Oleh sebab itu, teknik pembiasaan belajar ini sebenarnya memiliki sisi positif dan negatifnya. Namun, pola ini sudah diadopsi secara menyeluruh di semua negara yang ada di dunia dengan sistem belajar di sekolah. Bagaimanapun juga bila dlihat dari sisi ini, sekolah juga merupakan suatu lembaga pendidikan yang menerapkan pola pembiasaan belajar secara terus-menerus. Yaitu, sejak anak usia dini hingga ia menyelesaikan sekolahnya di perguruan tinggi.

Sasaran:

- Semua cabang ilmu pengetahuan.

Keunggulan:

- Sudah dikenal semua orang dan diterapkan di seluruh penjuru dunia khususnya dalam dunia pendidikan.
- Mampu menampung segala macam dan jenis ilmu pengetahuan.
- Bersifat umum.
- Terjadwal secara pasti sehingga mudah dikontrol dan dievaluasi.

Contoh bentuk jadwal pembelajaran di sekolah:

JADWAL PELAJARAN KELAS V
SDN 108 Tomohon

Jam	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
07.00-07.45	Upacara	Olahraga	Seni Budaya	IPA	B. Daerah	IPA
07.45-08.30	Matematika	Olahraga	Matematika	IPA	PKN	IPA
08.30-09.15	Matematika	IPS	Matematika	B. Inggris	PKN	IPS
09.15-09.30	ISTIRAHAT					
09.30-10.15	B. Indonesia	IPS	B. Indonesia	B. Inggris	Matematika	IPS
10.15-11.00	B. Indonesia	PKN	B. Indonesia	IPS	Matematika	Komputer

11.00-11.45	Pend. Agama	PKN	IPA	IPS		Komputer
11.45-12.30	ISTIRAHAT, SHALAT, DAN MAKAN					
12.30-13.15	Pend. Agama	Seni Budaya	IPA	B. Daerah		

Kelemahan:

- Tidak memiliki metode pembelajaran yang spesifik sehingga untuk tujuan pembelajaran khusus atau untuk mata pelajaran tertentu sulit diterapkan.
- Biasanya hanya terdiri 3 model pembelajaran, yaitu metode ceramah, hafalan, dan latihan mengerjakan soal.

17

Teknik Ulangan Harian Acak (Random Daily Restating)[33]

Pengertian:

Teknik Ulangan Harian Acak atau disebut juga *Random Daily Restating* adalah teknik pembelajaran yang mengutamakan metode tes atau ujian yang dilakukan secara rutin dengan jadwal atau materi yang diacak. Disebut acak sebab tidak memiliki pola atau bentuk khusus. Oleh sebab itu, sulit diperkirakan dan diprediksikan secara pasti, baik dalam hal materi maupun jadwal pelaksanaannya. Teknik Ulangan Harian Acak sedikit berbeda dengan teknik tes atau ujian pada umumnya. Jika teknik ujian dan tes pada umumnya, jadwal pelaksanaan ujian sudah diberitahukan dan sudah ditentukan dengan jelas tanggal pelaksanaan maupun materi yang diujikan, teknik ulangan harian acak tidak demikian adanya.

Teknik ulangan harian acak tidak memiliki pola dan bentuk yang jelas. Baik dalam hal tanggal pelaksanaannya maupun materi yang diujikan. Bila dilacak pola dan bentuk

[33] Jasa Ungguh Muliawan, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2010), hlm. 86–103.

penerapan hari dan tanggalnya pun cukup sulit. Meskipun pada teknik ini jadwal ujian dilakukan secara terus-menerus, tetapi tidak simetris. Umpamanya bulan ini ujian tanggal 2, 9, 28, pada bulan berikutnya ujian tanggal 10, 17, 24, dan seterusnya. Materi yang diujikan pun tidak selalu berurutan dari awal sampai akhir, bisa diambil materi awal, akhir atau justru pertengahan. Pertengahan di sini maksudnya adalah materi yang baru saja diberikan, sedangkan materi akhir adalah materi yang belum diberikan, tetapi diujiankan. Tujuannya adalah untuk mengetahui pola dan rutinitas belajar anak di rumah.

Metode pembelajaran ini mampu mengubah pola pikir dan kebiasaan buruk malas belajar dalam diri seorang siswa. Setidaknya, teknik ini memiliki 4 kriteria dasar sebagai berikut.

1. Dapat diulang-ulang.
2. Dilakukan secara terus-menerus.
3. Diberikan setahap demi setahap (tidak sekaligus).
4. Tidak bersifat memaksa atau membebani secara berlebihan.

Jika pun harus ada beberapa hal yang bersifat memaksa atau membebani, disarankan agar beban atau pemaksaan kehendak itu masih berada pada level rendah. Indikator beban psikologis ini dapat dilihat dari pola perubahan perilaku yang ditunjukkan siswa seperti keluh kesah, wajah marah, cemberut, raut muka sedih, dan reaksi tubuh lainnya. Indikator beban psikologis yang masih pada level rendah biasanya tidak berlangsung lama, maksimal hanya beberapa menit saja tidak sampai 1 jam pelajaran penuh (hitungan 45 menit per satu jam mata pelajaran).

Teknik pembelajaran Ulangan Harian Acak merupakan salah satu penerapan sistem simulasi pengkondisian dan rekayasa terencana untuk melatih dan membiasakan siswa belajar secara rutin.

Meskipun secara teori Teknik Ulangan Harian Acak termasuk kategori teknik dan metode acak dalam arti sembarangan, bukan berarti teknik ini tidak bisa direncanakan dan dievaluasi. Namun sebaliknya, teknik tersebut benar-benar akan menjadi tidak tepat dan tidak berguna bila tidak bisa dibuktikan keunggulannya melalui serangkaian penelitian empiris fakta di lapangan.

Langkah Kerja:

1. Guru menentukan tema mata pelajaran yang menjadi sasaran penerapan teknik ulangan harian acak. Contoh:

   Pelajaran Biologi Kelas 2 SMA. Diambil dari buku "X" karangan "Y", dan seterusnya. Contoh: penjabaran materi inti yang sudah diberikan terdiri dari 8 bab. Kedelapan bab itu adalah sebagai berikut.

   1. Sel dan jaringan tubuh.
   2. Tulang rangka dan alat gerak.
   3. Sistem peredaran darah.
   4. Sistem pencernaan makanan.
   5. Sistem respirasi (pernapasan).
   6. Sistem ekskresi (pengeluaran).
   7. Sistem reproduksi (perkembangbiakan).
   8. Sistem regulasi (koordinasi).

2. Guru menentukan spesifikasi dan kombinasi materi tes yang akan diujiankan pada siswa. Contoh:

No.	Pelaksanaan Tes	Materi		
		A	B	C
1.	Ujian harian pertama	1	3	5
2.	Ujian harian kedua	2	4	7
3.	Ujian harian ketiga	2	6	8
4.	Ujian harian keempat	1	4	5
5.	Ujian harian kelima	3	4	5
6.	Ujian harian keenam	6	7	8

3. Guru membuat daftar jadwal ulangan harian acak yang akan diterapkan pada siswa. Contoh:

September 2018

Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu	Minggu
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

* Jadwal ujian adalah kotak warna abu-abu

Oktober 2018

Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu	Minggu
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

* Jadwal ujian adalah kotak warna abu-abu.

November 2018

Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu	Minggu
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

* Jadwal ujian adalah kotak warna abu-abu.

4. Guru mengikuti dan melaksanakan jadwal Teknik Ulangan Harian Acak sesuai rencana dan pedoman pembelajaran yang telah disusun tersebut.

Keunggulan:

Keunggulan teknik ulangan harian acak dibandingkan teknik pembelajaran yang lain adalah sebagai berikut.

1. Siswa terbiasa belajar setiap saat untuk mengantisipasi datangnya ulangan harian.
2. Peluang siswa membuat sontekan berkurang.
3. Jika pun ada siswa yang tetap rajin membuat sontekan, sesungguhnya proses pembuatan sontekan siswa itu sendiri merupakan proses pembelajaran individu di luar alam bawah sadar siswa.
4. Sebagai salah satu bentuk *shock therapy* berkala.
5. Menumbuhkan rasa percaya diri siswa pada saat ujian yang sesungguhnya dilakukan.
6. Menumbuhkan rasa kemandirian.
7. Mengurangi tingkat ketergantungan pada orang lain dan bahan sontekan.

Bila dinalar menurut akal sehat, tampaknya alasan-alasan tersebut masuk akal. Sebab, setiap kali seorang siswa membuat sontekan, sebenarnya ia juga sedang belajar. Semakin banyak membuat sontekan berarti semakin sering ia belajar. Akhir dari semua itu sudah bisa diperkirakan bahwa tingkat ketergantungan siswa pada orang lain atau pada bahan sontekan akan semakin berkurang. Kemandirian dan rasa percaya dirinya pun akan muncul dengan sendirinya.

Kelemahan:

Secara teoretis, Teknik Ulangan Harian Acak cukup bagus untuk diterapkan, tetapi tidak menutup kemungkinan teknik ini juga mengalami kegagalan. Teknik ini memiliki beberapa kelemahan, yaitu masalah waktu yang tersita untuk melaksanakan ulangan/ujian harian lebih banyak daripada waktu mengajarkan materi yang seharusnya tercantum dalam kurikulum.

Contoh: Jika tanpa harus ujian, materi pelajaran bisa diberikan 2 x 45 menit = 90 menit, sedangkan waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan ulangan harian adalah 20 menit. Berarti, jika dikurangi pelaksanaan ujian/ulangan harian selama 20 menit maka jam guru memberi pelajaran guru hanya tersisa 70 menit ([2 x 45 menit] – 20 menit).

Oleh sebab itu, jalan keluar terbaik yang mungkin dilakukan oleh guru adalah memperpadat materi yang diberikan. Namun, konsekuensinya menjadi bermacam-macam. Bagi siswa yang cepat belajar, tidak jadi masalah. Akan tetapi, bagi siswa yang memiliki kemampuan belajar lambat, hal ini menjadi masalah serius.

18 Teknik Latihan Mengerjakan Soal

Pengertian: [34]

Teknik Latihan Mengerjakan Soal adalah teknik belajar meningkatkan kecerdasan seseorang dengan cara mengerjakan soal-soal tes sebanyak mungkin. Teknik ini biasanya digunakan oleh siswa-siswa yang akan mengikuti tes kenaikan tingkat atau ujian kelulusan sekolah.

Semakin banyak dan intens latihan mengerjakan soal yang dilakukan anak, semakin baik pula kemampuannya menyelesaikan soal-soal yang sama atau sejenis dengan cepat, benar, dan tepat. Teknik Latihan Mengerjakan Soal bagi siswa ini biasanya diikuti oleh pembahasan kunci jawaban dari pembuat soal atau guru pemandu tes.

Teknik ini dianggap efektif dan efisien karena mengacu pada model tes ujian yang sesungguhnya akan dijalani anak. Prinsipnya juga sederhana, anak akan menghadapi tes dengan cara menyelesaikan soal yang telah ditentukan. Oleh

[34] Jasa Ungguh Muliawan, *Menyulap Siswa Kaya Prestasi di Dalam dan Luar Sekolah* (Yogyakarta: FlashBooks, 2012), hlm. 62–65.

sebab itu, sebelumnya anak dilatih dan dipersiapkan untuk mengerjakan soal-soal yang sama atau memiliki pola yang sama. Diharapkan dengan cara ini anak dapat memahami dan mampu menyelesaikan soal tersebut tanpa ada kesulitan. Sebab, sebelumnya anak telah dilatih mengerjakan soal yang sejenis.

Teknik ini cukup terbukti sukses mengantarkan anak meraih nilai tinggi dalam setiap tes atau ujian kenaikan tingkat. Seakan-akan anak sudah tahu terlebih dulu jenis soal yang akan diberikan dan dia juga telah dibekali cara-cara khusus menyelesaikannya dari para pembimbing mereka.

Objek mata pelajaran yang dijadikan sasaran latihan mengerjakan soal ini juga banyak. Mulai dari matematika, fisika, kimia, biologi, bahkan sampai ilmu-ilmu pengetahuan sosial seperti geografi, ekonomi, dan sejarah.

Contoh soal dalam matematika. Anak sedang belajar persamaan: 2x + 3y = 10. Berdasarkan fakta di lapangan, nilai "x" dan "y" sama. Pertanyaannya adalah: Berapa nilai x dan y?

Jawab:

x = y ……digunakan simbol n.
Maka, rumusnya menjadi:…….2n + 3n = 10
Nilai n pasti antara 1 dan 3 sebab:
Jika n = 1 maka hasil yang diperoleh:

(2x1) + (3x1) = 10
2 + 3 = 10
5 = 10 (salah karena terlalu kecil)

Jika n = 3 maka hasil yang diperoleh:

(2x3) + (3x3) = 10
6 + 9 = 10
15 = 10 (salah karena terlalu besar)

Nilai n yang sesungguhnya pasti 2 sebab:

(2x2) + (3x2) = 10
4 + 6 = 10
10 = 10 (benar)

Karena x = y = n, maka x dan y = 2

Teknik belajar seperti ini adalah teknik belajar pengulangan mengerjakan soal. Sebab, rumus yang dihasilkan tidak dapat disederhanakan lagi selain 2n + 3n = 10. Padahal, untuk mengetahui nilai n hanya bisa dilakukan dengan cara uji coba secara berulang-ulang pada angka yang paling mungkin. Angka tersebut jelas lebih besar dari 0 dan lebih kecil dari angka 10 sebab bilangan apa pun yang dikalikan 0 hasilnya 0, sedangkan hasil akhir maksimal persamaan adalah 10.

Oleh sebab itu, jawaban yang paling mungkin adalah angka antara 1 sampai 10. Setelah dicoba pada angka 9, 8, 7, 6, 5, 4, dan 3 ternyata masih terlalu besar hasilnya. Kemudian, dicoba pada angka 1, ternyata hasilnya justru terlalu kecil. Oleh sebab itu, dicoba pada angka 2, dan ternyata benar.

Itu hanya salah satu bentuk dari model pembelajaran latihan mengerjakan soal. Bentuk dan aplikasi soal lain yang dapat diterapkan banyak. Prinsipnya sama, semakin banyak, semakin baik. Semakin banyak anak latihan mengerjakan soal yang kemudian diikuti pembahasan jawaban yang benar oleh

guru pembimbing, semakin baik dan matang kemampuan anak mengerjakan soal sejenis. Terutama, bagi mereka yang sedang bersiap menempuh ujian akhir atau ujian kelulusan sekolah.

Objek yang menjadi mata pelajaran teknik latihan mengerjakan soal juga banyak. Mulai dari matematika, fisika, biologi, kimia, sejarah, bahasa, sosiologi, ekonomi, seni dan budaya, pendidikan agama, bahkan sampai mata pelajaran kejuruan seperti teknik komputer dan jaringan, otomotif, sampai pada biologi terapan sejenis kedokteran, ilmu gizi, dan kesehatan.

Cara kerja:

1. Guru mencari dan menyiapkan sebanyak mungkin soal-soal tes yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan diujiankan.
2. Siswa diminta mengerjakan soal-soal tes tersebut sesuai waktu dan ketentuan ujian yang sesungguhnya.
3. Setelah selesai, guru bersama siswa membahas jawaban yang benar untuk soal-soal tersebut.
4. Kegiatan ini diulang terus-menerus sampai waktu ujian yang sesungguhnya tiba.

Keunggulan:

- Mampu melatih dan menumbuhkan rasa percaya diri anak untuk menghadapi tes atau ujian yang sesungguhnya.
- Bersifat aplikatif dalam hal penyelesaian soal dan tes yang sejenis.
- Sangat cocok dan tepat untuk jenis mata pelajaran yang bersifat pasti seperti matematika atau fisika.

Kelemahan:

- Hanya terfokus pada kemampuan penyelesaian soal dalam tes dan ujian, tidak ada yang lain.
- Bersifat insidental (sesaat).
- Pengetahuan yang diperoleh tidak mengandung banyak unsur pemahaman, tetapi lebih pada pola dan cara penyelesaian masalah.
- Bersifat teoretis dan tekstual sehingga cenderung tidak aplikatif untuk mata pelajaran tertentu yang mengandung unsur analisis, psikologis, dan imajinatif.

19

Teknik Tanya Jawab dan Catat

Pengertian:

Teknik Tanya Jawab dan Catat adalah teknik pembelajaran yang menggunakan metode tanya jawab antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa di bawah bimbingan dan pengawasan guru yang diakhiri dengan kegiatan mencatat oleh siswa. Mencatat semua hasil diskusi dan tanya jawab yang telah dilakukan, baik tanya jawab antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa.

Catatan ini berfungsi sebagai rangkuman pengetahuan yang berhasil diperoleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran Tanya Jawab dan Catat merupakan model pembelajaran dialogis. Yaitu, model pembelajran yang mengutamakan pada kemampuan olah vokal dan olah pikir siswa selama proses tanya jawab berlangsung.

Langkah kerja:

1. Guru memberi pokok-pokok materi pelajaran yang harus dikuasai siswa termasuk sumber referensi yang menjadi rujukannya.
2. Siswa belajar dan mencari pengembangan pokok-pokok materi pelajaran tersebut dari sumber referensi yang telah disebutkan.
3. Secara berkelompok siswa melakukan diskusi tanya jawab dengan teman sekelas.
4. Masing-masing siswa mencatat hasil diskusi dan tanya jawabnya dengan teman sekelas.
5. Siswa mengumpulkan catatan hasil diskusi dan tanya jawabnya dalam kelompok.
6. Guru bertanya kepada siswa terkait materi pelajaran yang telah dikuasainya.
7. Siswa menjawab pertanyaan guru menurut hasil belajar yang telah dilakukannya.
8. Guru memberi penjelasan dan meluruskan pengetahuan siswa yang tidak atau kurang benar.
9. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru terkait materi pengembangan yang harus dikuasai siswa.
10. Siswa mencatat hasil tanya jawab yang dilakukan dengan gurunya.
11. Siswa mengumpulkan hasil tanya jawab terakhir antara guru dan siswa dalam bentuk rangkuman kesimpulan materi tanya jawab.

Keunggulan:

- Termasuk kategori teknik pembelajaran yang mudah, murah, dan sederhana.
- Melatih kemandirian dan rasa percaya diri siswa.
- Melatih nalar, mengasah daya kritis, dan menumbuh-kembangkan kemampuan dialogis siswa.

Kelemahan:

- Terlalu mengedepankan unsur dialogis (lisan/vokal) sehingga kurang aplikatif (bersifat teoretis).
- Secara psikologis berpotensi menumbuhkan mental egoisme (merasa paling benar dan selalu berusaha memenangkan diri sendiri) dan sifat individualis (merasa sanggup hidup sendiri tanpa bantuan orang lain).

20 Teknik Praktik Lapangan

Pengertian:[35]

Teknik Praktik Lapangan adalah teknik belajar yang menggunakan metode melakukan aplikasi (terapan). Artinya, pengetahuan yang disampaikan pada siswa bukan hanya diberikan dalam bentuk penjelasan-penjelasan teoretis, melainkan dalam bentuk praktik langsung.

Sebagai contoh, guru mengajarkan teori medan magnet kutub utara dan selatan pada sebatang balok magnet. Jika kutub yang sama di dekatkan, akan terjadi reaksi tolak-menolak. Akan tetapi, bila kutub magnet yang berbeda di dekatkan akan terjadi reaksi tarik-menarik. Umpamanya, kutub positif disimbolkan dengan huruf U dan kutub negatif ditandai dengan huruf S.

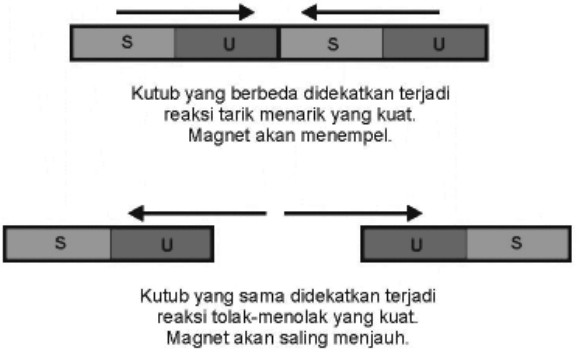
Guru menjelaskan jika kutub U didekatkan dengan kutub U akan terjadi reaksi tolak-menolak atau kedua magnet akan saling menjauhi. Sebaliknya, jika kutub U didekatkan dengan

[35] Jasa Ungguh Muliawan, *Menyulap Siswa Kaya Prestasi di Dalam dan Luar Sekolah* (Yogyakarta: FlashBooks, 2012), hlm. 65–67.

kutub S akan terjadi reaksi tarik-menarik yang sangat kuat. Otomotis kedua kutub bereaksi menempel kuat.

Untuk membuktikan teorinya, sang guru menyediakan dua buah magnet batang yang memiliki ukuran yang sama. Masing-masing kutub telah ditandai dengan kutub U dan S untuk membedakan kedua belah kutub.

Lihat gambar:



Gambar tersebut merupakan ilustrasi teknik belajar menggunakan metode praktik. Pada teknik ini, guru menjelaskan teori yang disampaikan kemudian diikuti oleh pertunjukan bentuk konkret dari teori tersebut. Metode ini paling banyak diterapkan pada sekolah-sekolah kejuruan. Jika dirata-rata, hampir 70% sekolah kejuruan menerapkan model pembelajaran jenis ini.

Teknik Praktik Lapangan ini berkembang demikian pesat. Model dan polanya pun semakin beragam. Contohnya sekolah kejuruan tata busana. Mereka diajarkan secara langsung untuk membuat pakaian jadi siap pakai. Mulai dari praktik merancang, membuat pola, memilih bahan, pemotongan pola sampai pada teknik menjahit yang baik dan benar.

Teknik belajar jenis ini terbukti paling efektif dan efisien melahirkan tenaga-tenaga kerja terampil, berkualitas, dan profesional. Di samping itu, umumnya mereka juga memiliki *skill* dan etos kerja yang tinggi. Teknik ini paling sering dikombinasikan dengan latihan dan pengulangan secara terus-menerus. Dengan demikian, di samping melatih keterampilan, teknik ini juga menumbuhkan sikap ulet dan gigih dalam bekerja.

Keunggulan:

- Ilmu dan pengetahuan yang dihasilkan bersifat permanen (bertahan dalam jangka waktu yang panjang).
- Bersifat nyata (konkret/riil) dan aplikatif (terapan).
- Ilmu pengetahuan dan teknologi yang dihasilkan bersifat objektif. Dengan kata lain, sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya.
- Selalu bersesuaian dengan hukum alam.

Kelemahan:

- Membutuhkan biaya, waktu, dan tenaga lebih banyak, baik bagi guru sebagai pendamping dan pembimbing belajar, maupun bagi siswa sebagai subjek belajar.
- Membutuhkan materi, alat, dan bahan ajar yang bersifat konkret dan riil. Materi, alat, dan bahan ajar ini yang kadang sulit didapatkan, terutama untuk materi pelajaran tertentu, di samping harganya mahal, barangnya juga sulit didapat.

- Pada penerapan praktik lapangan untuk kelompok ilmu sosial cenderung bersifat subjektif. Dengan kata lain, banyak mengandung unsur perasaan, kepekaan hati, dan kontrol emosi secara individu maupun kelompok. Akibatnya, sistem pembelajaran semacam ini lebih sulit dievaluasi.

21 Metode Kompetisi/ Lomba

Pengertian:

Metode Kompetisi atau Lomba adalah metode pembelajaran yang menggunakan cara kompetisi atau perlombaan untuk memotivasi semangat belajar sekaligus mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan siswa. Metode kompetisi menekankan unsur sportivitas dan semangat pantang menyerah untuk mencapai kemenangan. Kemenangan yang dituju dalam konteks pembelajaran adalah tercapainya target dan tujuan utama dari pendidikan, yaitu peningkatan kecerdasan. Kecerdasan tersebut baik kecerdasan kognitif, kecerdasan motorik, kecerdasan afektif (psiko-emosional), maupun kecerdasan spiritual siswa.

Prinsip dan cara kerja dasarnya sederhana. Guru mengadakan lomba/kompetisi untuk mata pelajaran yang telah diajarkan pada siswa. Kemudian, siswa mengikuti lomba/ kompetisi tersebut. Tujuannya untuk memperoleh kemenangan dan hadiah khusus yang telah disediakan guru. Dari pengadaan lomba ini diharapkan apa yang telah diperoleh siswa selama

dalam proses pembelajaran dapat diterapkan dalam dunia nyata. Pengetahuan yang diperoleh juga tidak mudah hilang karena sering diulang dan digunakan. Selain itu, siswa juga dilatih untuk memiliki kemandirian dan rasa percaya diri yang tinggi. Sebab, di samping mampu mengasah semangat sportivitas dan jiwa semangat pantang menyerah dalam diri siswa, model kompetetisi juga melatih siswa untuk memiliki sifat sabar, tabah, pemaaf, dan berjiwa besar. Terutama, bagi pihak yang menerima kekalahan.

Pada hakikatnya, kekalahan bukan akhir dari segalanya. Bahkan, terkadang dengan kekalahan dapat menumbuhkan semangat juang yang jauh lebih besar dibandingkan memperoleh kemenangan itu sendiri. Sebab, terkadang kemenangan mungkin hanya bersifat sementara dan sesaat. Sepanjang sejarah, tidak pernah ada seorang pemenang yang selalu menang dalam setiap kompetisi sepanjang sejarah hidupnya. Pasti akan pernah ada saat ketika ia juga memperoleh kekalahan. Setidaknya, seiring berjalannya waktu, pasti akan ada perubahan. Perubahan yang menjadi tanda, saat kemenangan menjadi sebuah bukti nyata dari kekalahan yang sesungguhnya. Kesepian dan kesendirian, tanpa rivalitas (pesaing) dan tanpa kebersamaan.

Cara kerja:

1. Guru menyiapkan materi pelajaran yang akan dilombakan, termasuk hadiah bagi pemenang lomba.
2. Guru membuat aturan dan tata cara lomba.
3. Siswa berkompetisi sesuai aturan dan tata cara lomba yang dibuat guru.

4. Kompetisi dapat dilakukan secara berkelompok maupun individu.
5. Guru memberi hadiah dan penghargaan bagi pemenang kompetisi dan memberi dorongan semangat bagi siswa lain yang kalah.

Keunggulan:

- Umumnya bersifat menyenangkan karena ada unsur permainan.
- Pengetahuan yang diperoleh siswa dapat diujicobakan dan diterapkan dalam dunia nyata. Pengetahuan yang diperoleh juga tidak mudah hilang karena sering diulang dan digunakan. Siswa dilatih untuk memiliki kemandirian dan rasa percaya diri yang tinggi.
- Mampu mengasah semangat sportivitas dan jiwa pantang menyerah.
- Melatih siswa untuk memiliki sifat sabar, tabah, pemaaf, dan berjiwa besar terutama bagi pihak yang menderita kekalahan.
- Melibatkan banyak unsur pendidikan mulai dari kognitif, afeksi, motorik, spiritual, dan keseimbangan lahir batin.

Kelemahan:

Hanya bisa dilakukan di akhir pembelajaran. Sebab, meskipun dapat dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, tetapi tetap saja harus ada bekal pengetahuan dan keterampilan dasar pendahulu yang mendasari dilakukannya kompetisi.

Contoh

Lomba membuat karya ilmiah. Minimal siswa harus punya bekal pengetahuan dulu tentang format dan tata cara membuat karya ilmiah.

Contoh lain

Mata pelajaran : Olahraga.
Materi : Peraturan dasar dan teknik permainan bola basket.
Lomba : Lomba memasukkan bola basket ke dalam keranjang (menembak).
Modal dasar :
- Teknik dan cara menembak bola secara teori maupun praktik.
- Pengetahuan jumlah point tembakan dalam permainan basket.
- Lama waktu yang diberikan.

Hal yang sama juga berlaku untuk model kompetisi mata pelajaran lain. Minimal harus ada bekal dan modal dasar pengetahuan yang seragam untuk semua anggota perlombaan sehingga pertandingan dapat berjalan seimbang.

Kelemahan lain dari model pembelajaran kompetisi adalah soal manajeman waktu, biaya, tenaga, pikiran, dan beban psikologis yang tidak mungkin dihindari. Semakin sulit dan rumit materi pelajaran yang diperlombakan semakin berat beban yang ditanggung kedua belah pihak.

22

Teknik Pembuktian Teori

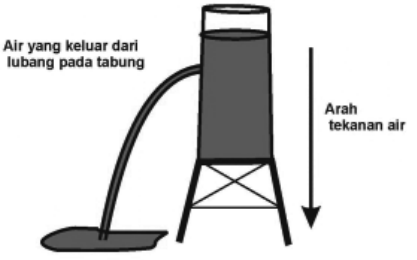
Pengertian:[36]

Teknik Pembuktian Teori adalah teknik belajar yang menerapkan kebenaran fakta atau bukti nyata dari teori yang disampaikan. Teknik ini mirip dengan Teknik Praktik Lapangan, bahkan sering disamakan arti daripada pembedaan yang terjadi. Namun, pada penerapan objek belajar tertentu ditemukan banyak perbedaan yang signifikan.

Contoh: Teori air di bumi selalu mengalir ke tempat yang lebih rendah. Teori ini dibuktikan dengan meletakkan air di tempat yang lebih tinggi. Kemudian, pada bagian bawah air di beri lubang, air akan mengalir keluar menuju ke arah yang lebih rendah.

[36] Jasa Ungguh Muliawan, *Menyulap Siswa Kaya Prestasi di Dalam dan Luar Sekolah* (Yogyakarta: FlashBooks, 2012), hlm. 67–71.

Perhatikan ilustrasi berikut ini:



Gambar ilustrasi tentang teori air yang selalu bergerak menuju ke arah yang lebih rendah.

Bandingkan dengan teori:

Air dapat bergerak menuju ke arah yang lebih tinggi jika telah berubah dalam bentuk gas (uap air). Sebab, ketika air berubah menjadi uap, massa jenis air menjadi lebih ringan, sehingga air bisa naik ke atas dan menempel di langit-langit panci air yang sedang dipanaskan.

Perhatikan ilustrasi berikut ini:

Gambar ilustrasi yang bertentangan dengan teori air yang selalu bergerak menuju ke arah yang lebih rendah.

Teori pertama berbeda dengan teori kedua, bahkan bisa dikatakan bertolak belakang. Air pada penjelasan teori yang pertama, bergerak ke bawah, sedangkan air pada teori yang kedua justru sebaliknya, bergerak ke atas.

Di dalam kehidupan sehari-hari, teori air mengalir ke tempat yang lebih rendah adalah teori yang paling umum berlaku dan paling lazim pula diketahui. Sementara itu, teori air yang bergerak ke arah atas adalah teori yang tidak lazim diketahui dan jarang diperhatikan oleh sebagian besar orang. Bahkan, kadang ada yang sama sekali tidak tahu (dan tidak sadar) jika air bisa bergerak ke atas tanpa harus ada dorongan energi fisik. Sebagian besar orang hanya tahu jika air bergerak ke atas disebabkan adanya daya tarik ke atas (daya sedot) atau oleh adanya daya dorong dari mesin pompa. Contohnya, pada sumur atau air mancur.

Sementara itu, teori air yang bergerak secara alami ke atas yang bukan disebabkan energi dorongan mesin jarang diketahui. Padahal, hal itu terjadi secara alami pada permukaan air laut ketika terkena panas sinar matahari. Yaitu, air berubah menjadi uap dan bergerak ke atas menjadi awan. Kemudian, awan yang mengandung banyak butiran uap air ini akhirnya jatuh lagi ke bumi dalam bentuk hujan.

Untuk membuktikan ini, digunakanlah teknik no.2. Pada ilustrasi kedua contoh tersebut, teknik pertama disebut praktik lapangan, sedangkan teknik kedua disebut pembuktian teori. Menurut sebagian orang, teknik ini adalah teknik yang paling menyenangkan karena hampir sebagian besar teknik pembuktian teori merupakan bentuk nyata dari keajaiban ilmu

pengetahuan. Suatu bentuk keajaiban yang jarang ditemui dalam kehidupan sehari-hari, namun dapat menjadi nyata karena adanya hukum alam tertentu yang memengaruhinya.

Kita bisa melihat, bagaimana menakjubkannya sebuah kamera yang mampu menangkap suatu objek gambar yang hampir sama dengan aslinya. Kemudian, bagaimana sebuah mesin komputer mengolah informasi sesuai yang kita inginkan. Demikian pula dalam hal teknologi kedokteran. Bagaimana menakjubkannya teknologi cangkok ginjal atau jantung dapat dilakukan. Kemudian, bagaimana satu bentuk spesies kehidupan dapat dikloning sesuai dengan bentuk aslinya.

Terlepas dari pro dan kontra dampak perkembangan ilmu pengetahuan bagi manusia, teknik pembuktian teori adalah salah satu teknik belajar yang cukup besar pengaruhnya dalam hidup dan kehidupan manusia.

Cara Kerja:

1. Guru menjelaskan suatu teori yang sudah lazim dan umum diketahui kepada para siswa.
2. Guru menjelaskan adanya pengecualian dalam teori tersebut serta sebab-musabab terjadinya pengecualian pada teori yang lazim dan umum diketahui tersebut.
3. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran konkret untuk membuktikan terjadinya pengecualian pada teori yang lazim dan umum diketahui tersebut. Mulai dari materi dasar, bahan praktik, peralatan yang dibutuhkan, perangkat keselamatan uji coba, sampai pada prosedur, dan standar penilaian jika dibutuhkan.

4. Guru membimbing dan mendampingi siswa praktik membuktikan teori yang sudah disampaikan guru.
5. Setelah selesai, siswa membuat laporan hasil praktik dalam bentuk pemaparan (deskripsi) awal mula teori umum yang berlaku sampai terbentuknya teori pengecualian yang baru saja dibuktikan.

Keunggulan:

- Dapat memberi bukti pada siswa bahwa setiap hukum alam (termasuk hukum sosial, budaya, dan kemasyarakatan) yang terjadi di alam semesta tidak selamanya bersifat tetap, tetapi sering kali terjadi pengecualian-pengecualian. Pengecualian-pengecualian inilah yang menjadi sasaran utama model pembelajaran pembuktian teori.
- Pengetahuan yang diperoleh siswa cenderung bertahan lama bahkan sering kali ditemukan bersifat permanen selama ia masih mampu berpikir.
- Melatih kemampuan berinovasi (penemuan) khususnya dalam hal teknologi imajinasi objektif karena didasarkan pada fakta, data, prinsip, dan dasar-dasar pembuktian ilmiah.
- Memiliki potensi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terbesar dibandingkan model pembelajaran pada umumnya.
- Teknik seperti ini biasanya menjadi kunci teknologi pertunjukan seperti magis, sihir atau sulap dari masa ke masa. Contohnya cukup banyak, di antaranya penggunaan prinsip dan cara kerja kaca dan cermin untuk membentuk

ilusi sudut padang mata. Kemudian, penggunaan unsur kimia khusus yang dapat membentuk reaksi kimia berantai pada suatu benda. Selain itu, penggunaan prinsip dan cara kerja teknologi fisika untuk menggerakkan suatu benda tanpa ada kontak langsung.

Kelemahan:

- Membutuhkan biaya, waktu, dan tenaga lebih banyak, baik bagi guru sebagai pendamping dan pembimbing belajar, maupun bagi siswa sebagai subjek belajar.
- Membutuhkan materi, alat, dan bahan ajar yang bersifat konkret dan riil. Materi, alat, dan bahan ajar ini yang kadang sulit diperoleh. Terutama untuk materi pelajaran tertentu. Di samping harganya mahal, barangnya juga sulit didapat.
- Biasanya memiliki tingkat aplikasi dan kerumitan yang lebih tinggi.

23 Teknik Pembelajaran Jigsaw (Model Tim Ahli)

Dikembangkan oleh Aronson, Blaney, Stephen, Sikes, and Snapp, (1978)[37]

Pengertian:

Model Pembelajaran Jigsaw atau yang disebut juga Model Tim Ahli adalah teknik pembelajaran yang memusatkan perhatian pada kemampuan penguasaan materi pelajaran tertentu secara spesifik. Pada level awal, tiap siswa (dan kelompok siswa) diharuskan menguasai tema materi pelajaran yang berbeda-beda satu sama lain. Pada level berikutnya, tiap siswa (dan kelompok siswa) mempresentasikan tema materi pelajaran khusus yang telah dikuasainya di depan kelas. Dia berperan sebagai guru sekaligus narasumber utama untuk materi tersebut bagi siswa lainnya.

Posisi guru adalah sebagai pendamping dan pembimbing. Tugasnya adalah meluruskan pengetahuan siswa yang tidak benar. Memberikan masukan baru yang sekiranya diperlukan untuk diketahui siswa, sekaligus memastikan semua siswa

[37] *Materi Diklat/Bimtek KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SMA Tahun 2009* hlm. 83. Materi Diklat/Bimtek ini disusun oleh Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS) SMA Dinas Pendidikan Kabupaten Lampung Tengah. Disajikan pada Kegiatan Diklat/ Bimtek KTSP SMA Guru SMA Kabupaten Lampung Tengah SMA Negeri 1 Kotagajah pada 8–10 Februari 2010.

paham dan mengerti benar mengenai tema pelajaran yang harus dikuasai siswa sesuai kurikulum yang berlaku.

Langkah Kerja:

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok.
2. Tiap kelompok diberi tugas untuk menguasai 1 materi pelajaran yang berbeda-beda.
3. Guru memberi gambaran singkat mengenai sistematika dan struktur dasar pengetahuan yang wajib dikuasai siswa. Contoh:

Materi:

- Banjir dan Tanah Longsor

Sistematika pengetahuan yang wajib dikuasai:

1. Pengertian.
2. Gambaran singkat.
3. Jenis-jenis banjir dan tanah longsor.
4. Sebab-musabab terjadinya banjir dan tanah longsor.
5. Langkah-langkah pencegahan yang dapat dilakukan.

4. Tiap kelompok belajar dan berusaha menguasai tema pelajaran yang telah diberikan guru.
5. Tiap kelompok menyusun hasil belajarnya dalam bentuk makalah atau laporan hasil belajar.
6. Tiap siswa diberi kesempatan mempresentasikan materi pelajaran yang telah dikuasainya di depan kelas.
7. Siswa lain mendengar dan memberi tanggapan (opini) atas materi pelajaran yang disampaikan kelompok presentator.

8. Tiap siswa atas nama pribadi atau kelompok diberi kesempatan untuk bertanya atau mengajukan keberatan jika tidak sesuai dengan pengetahuan yang pernah diperolehnya.
9. Guru berperan sebagai penengah sekaligus pembimbing jalannya diskusi kelas.
10. Pada akhir pelajaran, guru merangkum semua pengetahuan yang telah dipelajari siswa dalam bentuk penjelasan singkat, jelas, dan terpadu.

Keunggulan:

- Pengetahuan yang diperoleh siswa bersifat spesifik dan mendalam, terutama yang berhubungan dengan tema pelajaran yang harus dikuasainya.
- Melatih kemampuan dan rasa percaya diri siswa untuk tampil di depan kelas mempresentasikan tema pelajaran yang telah dikuasai.
- Melatih kemampuan dialektika siswa di depan publik.

Kelemahan:

- Membutuhkan proses dan waktu yang relatif lebih lama.
- Pengetahuan yang diperoleh siswa dalam satu kelas tidak merata.
- Terlalu mengandalkan kemampuan dialektika (lisan).
- Biasanya pengetahuan yang diperoleh tidak terfokus karena kurangnya bimbingan terstruktur guru.
- Terlalu mengandalkan proses belajar mandiri siswa.

24 Teknik Research Model 1 Penelitian Empiris[38]

Pengertian:

Teknik Research adalah teknik belajar yang mengandalkan dan mengutamakan metode penelitian untuk mencari tahu atau meningkatkan kecerdasan seseorang. Teknik ini biasanya terfokus untuk mencari tahu sesuatu secara lebih detail dan teperinci. Setiap sisi dan aspek ditelaah secara mendalam agar dapat diketahui dengan jelas setiap bagian atau instrumen yang menjadi penyusun keutuhan pengetahuan itu sendiri.

Sasaran yang menjadi prioritas Metode Research Model 1 adalah pendekatan empiris terhadap objek yang dipelajari. Dengan kata lain, metode belajar yang mengutamakan sekaligus dibangun dari hasil nyata penelitian di lapangan. Objek yang dipelajari menurut keberadaan riil dan konkret dari benda itu sendiri, bukan atas dasar teori atau pengembangan ilmiah yang telah digeneralisasi (dikonvensionalkan/diteorisasi).

[38] Diambil dan diolah dari buku: Jasa Ungguh Muliawan, *Menyulap Siswa Kaya Prestasi di Dalam dan Luar Sekolah* (Yogyakarta: FlashBooks, 2012), hlm. 71–74.

Seperti kita ketahui, semakin teliti dan detail pengetahuan yang dimiliki seseorang maka ia dianggap lebih tahu atau lebih cerdas dibandingkan yang lain. Contoh: Si A mempelajari proses metamorfosis kuku-kupu dengan cara menelitinya sejak berbentuk kupu-kupu, telur, ulat, kepompong sampai kembali lagi menjadi kupu-kupu. Sementara itu, si B hanya belajar teori metamorfosis kupu-kupu tanpa pernah mengetahui wujud asli dari perubahan bentuk yang terjadi.

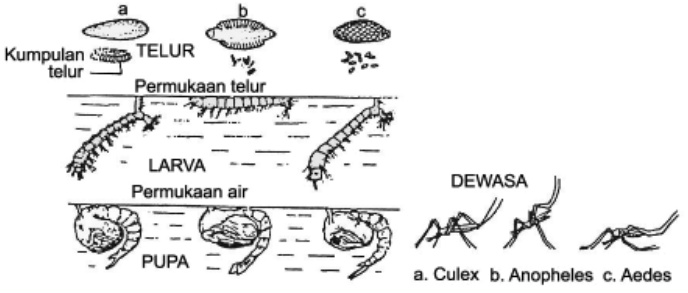
Akibatnya, ketika si B diminta menunjukkan bentuk asli dari kepompong, dia bingung dan tidak bisa membedakannya dengan ulat. Sebaliknya, bagi si A itu adalah hal yang paling sederhana dan mudah. Oleh sebab itu, si A dikatakan lebih cerdas daripada si B karena si A lebih tahu banyak tentang kupu-kupu dibandingkan si B.

Dengan Teknik Belajar *Research*, seseorang dapat mengetahui dengan lebih detail dan teperinci mengenai objek yang ingin diketahuinya. Sebagai contoh, seseorang yang melakukan penelitian tentang nyamuk. Dengan teknik belajar ini, ia dapat mengetahui berbagai hal tentang nyamuk yang jarang diketahui orang pada umumnya.

Ia bisa tahu bahwa nyamuk melalui empat tahap yang jelas dalam siklus hidupnya: telur, larva, pupa, dan dewasa. Tempo tiga peringkat pertama bergantung kepada spesies dan suhu. Jenis *Culex tarsalis* misalnya. Nyamuk jenis ini bisa menyelesaikan siklus hidupnya dalam tempo 14 hari pada suhu 20° C dan hanya sepuluh hari pada suhu 25° C. Sebagian spesies mempunyai siklus hidup sependek empat hari atau hingga satu

bulan. Berdasarkan penelitiannya, ia bisa menggambarkan dengan jelas siklus metamorfosis nyamuk.

Seperti contoh berikut ini.



Metamorfosis nyamuk.
Sumber gambar: id.wikipedia.org. Diakses 12 Juni 2009.[39]

Larva nyamuk dikenal sebagai *jentik* dan didapati di sembarang bekas berisi air. Jentik bernapas melalui saluran udara yang terdapat pada ujung ekor. Pupa biasanya seaktif larva, tetapi bernapas melalui *tanduk* thorakis yang terdapat pada gelung thorakis. Kebanyakan jentik memakan mikroorganisme, tetapi beberapa jentik adalah pemangsa bagi jentik spesies lain. Sebagian larva nyamuk seperti *Wyeomyia* hidup dalam keadaan luar biasa. Jentik-jentik spesies ini hidup dalam air tergenang dalam tumbuhan *epifit* atau di dalam air tergenang dalam *pohon periuk kera*. Jentik-jentik spesies genus *Deinocerites* hidup di dalam sarang ketam sepanjang pesisir pantai.

Teknik ini jarang diterapkan pada sekolah-sekolah formal SD–PT. Alasannya banyak, mulai dari masalah waktu, biaya, tenaga, bahan, tempat sampai pada peralatan teknologi yang

[39] Sumber gambar: *id.wikipedia.org.* Diakses 12 Juni 2009.

dibutuhkan. Semuanya boleh dikatakan tidak bisa diperoleh dengan mudah.

Teknik belajar yang menggunakan pola atau Model Research biasanya lebih tertanam mendalam dibandingkan teknik-teknik yang lain. Alasannya juga sederhana karena hampir semua indra dalam diri manusia terlibat. Mulai dari unsur fisik seperti mata, tangan dan telinga, sampai pada unsur psikologis seperti perasaan suka atau tidak suka, jijik, senang atau kagum.

Selain itu, unsur intelektual juga turut berperan aktif. Bahkan, mungkin sedikit mendominasi penentuan langkah-langkah praktis *research* yang akan dilakukan. Terutama dalam hal membuat hipotesis (kesimpulan sementara).

Langkah Kerja:

1. Guru mempersiapkan materi pengetahuan dasar objek yang akan diteliti dan menjelaskannya kepada siswa.
2. Guru dan siswa menentukan objek, waktu, dan tempat pelaksanaan penelitian, termasuk standar dan prosedur keselamatan jika diperlukan.
3. Guru dan siswa mempersiapkan materi dasar penelitian, bahan praktik, peralatan pembantu penelitian seperti mikroskop, lensa, dan tabung reaksi kimia. Termasuk di dalamnya, perangkat penyimpan data penelitian yang diperlukan seperti, alat tulis, *handycam*, kamera foto, atau *tape recorder* sesuai kebutuhan.
4. Siswa melakukan penelitian di bawah bimbingan dan pengawasan guru.

5. Guru membantu siswa membuat analisis dan kesimpulan berdasarkan hasil konkret yang diperoleh selama melakukan penelitian.
6. Siswa membuat laporan hasil penelitian dan merepresentasikannya di depan siswa atau kelompok lain untuk didiskusikan.
7. Guru memberi penilaian atas hasil kerja siswa secara objektif.

Keunggulan:

- Pengetahuan yang diperoleh murni dari hasil kerja keras siswa.
- Pengetahuan yang diperoleh cenderung bersifat permanen dalam arti bertahan lama dalam memori dan ingatan siswa.
- Melibatkan banyak unsur pendidikan dalam diri siswa. Mulai dari unsur motorik, kognitif, afeksi, bahkan spiritual untuk objek-objek penelitian yang melibatkan elemen metafisika. Contohnya, penelitian tentang asal-usul makhluk hidup.
- Melatih siswa untuk berpikir analis, kritis, dan objektif.
- Dapat digunakan siswa sebagai bekal sains-metodologis untuk melakukan penelitian yang lebih tinggi.

Kelemahan:

- Membutuhkan waktu, tenaga, biaya, dan pikiran yang lebih banyak daripada metode praktik lapangan biasa, baik bagi guru sebagai pendamping dan pembimbing belajar, maupun bagi siswa sebagai subjek belajar.

- Membutuhkan materi, alat, dan bahan ajar yang bersifat konkret dan riil. Materi, alat, dan bahan ajar penelitian ini yang kadang sulit didapatkan. Terutama untuk materi pelajaran tertentu, di samping harganya mahal, barangnya juga sulit didapat.
- Untuk penelitian di bidang ilmu sosial, agama, psikologi, budaya, dan bahkan ekonomi kurang tepat. Penyebabnya adalah karena model penelitian empiris cenderung bersifat objektif, sedangkan untuk kelompok ilmu-ilmu sosial humaniora bersifat subjektif. Contohnya, di bidang ekonomi. Ada sebagian orang atau sekelompok masyarakat yang memilih meninggalkan kekayaan materi duniawi untuk memperoleh kepuasan psikologis (dan keyakinan tertentu). Normalnya, setiap orang pasti dan ingin selalu memperoleh kekayaan materi duniawi. Dengan kata lain, penelitian di bidang ilmu sosial, agama, psikologi, budaya, dan bahkan ekonomi banyak melibatkan unsur perasaan, kepekaan hati, solidaritas, kasih sayang, dan kontrol emosi secara individu maupun kelompok di samping persoalan intelektual dan logika. Oleh sebab itu, diperlukan standar dan ukuran evaluasi tertentu yang spesifik, jelas, terkontrol, dan terukur. Untuk kelompok ilmu-ilmu sosial lebih tepat menerapkan Teknik Research Model 2.

25 Teknik Research Model 2 Penelitian Karya Ilmiah Dasar

Pengertian:

Teknik Research Model 2 sebenarnya hampir sama dengan Teknik Research Model 1. Bedanya, Teknik Research Model 2 didominasi dengan adanya persyaratan dan ketentuan ilmiah pengetahuan. Teknik Research Model 1 menekankan pada pelaksanaan praktik dan tindakan nyata penelitian di lapangan. Sedangkan Teknik Research Model 2 menekankan pada bentuk pertanggungjawaban ilmiah secara akademis.

Dengan kata lain, Teknik Research Model 1 cenderung bersifat praktis dan sangat tepat untuk dasar pengembangan teknologi, sedangkan Teknik Research Model 2 lebih pada bentuk penelitian teoretis meskipun sama-sama dilakukan secara konkret dan nyata pada tataran empiris. Dengan demikian, Teknik Research Model 2 lebih tepat diterapkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Teknik Research Model 2 adalah teknik pembelajaran yang menekankan pada pola, gaya, dan cara belajar melalui serangkaian langkah-langkah penelitian ilmiah yang dapat

dipertanggungjawabkan kebenaran dan nilai fungsinya secara akademik. Ada struktur, sistematika, metode tertentu, standar kebenaran, dan pembenaran yang wajib diikuti, serta nilai guna penemuan ilmiah tersebut bagi hidup dan kehidupan semesta.

Secara umum, Teknik Research Model 2 terdiri dari 3 tahapan. Pertama, tahap pengindraan atau tahap penentuan tema utama objek yang akan diteliti dan dipelajari. Kedua, tahap pelaksanaan penelitian atau yang disebut juga proses penelitian dan tindakan. Terakhir, tahap penarikan kesimpulan atau yang disebut juga tahap representasi (penyajian hasil penelitian).

Ketika diterapkan untuk model pelajaran di sekolah, Teknik Research Model 2 mengalami pengembangan-pengembangan aplikasi. Dari yang semula hanya terdiri dari 3 tahap berkembang menjadi lebih banyak sesuai dengan objek yang akan dipelajari dan diteliti.

Tiap objek penelitian tidak selalu memiliki tahapan yang sama. Contohnya, penelitian tentang sejarah suatu peradaban. Penelitian sejarah suatu peradaban mungkin banyak terfokus pada rangkaian peristiwa dan kejadian-kejadian yang terjadi di masa lalu. Kemudian, kita bandingkan dengan penelitian tentang agama. Penelitian tentang agama tidak hanya berbicara tentang peristiwa dan kejadian yang terjadi di masa lalu, tetapi juga peran dan fungsi dari ajaran (syariat) agama bagi hidup dan kehidupan manusia di masa yang akan datang.

Langkah Kerja:

1. Guru mempersiapkan materi pelajaran yang akan diberikan pada siswa.

2. Guru membagi materi pelajaran tersebut ke dalam beberapa tema inti sesuai jumlah siswa atau kelompok yang telah dibentuk dalam 1 kelas.
3. Guru membagi tiap siswa atau tiap kelompok satu tema mata pelajaran yang harus dipelajari/diteliti.
4. Akan sangat ideal jika tiap siswa memperoleh tema materi yang berbeda satu sama lain.
5. Jika tema mata pelajaran tersebut dianggap sulit, guru bisa memberi materi tema pelajaran yang sama untuk beberapa siswa atau beberapa kelompok siswa dalam 1 kelas.
6. Guru memberi sebuah contoh penelitian karya ilmiah dengan tema yang berbeda kepada siswa, serta menjelaskan unsur-unsur pokok penelitian karya ilmiah semacam itu.
7. Jika perlu, guru memberi bantuan pedoman penyusunan karya ilmiah dalam bentuk pokok-pokok pikiran yang harus ada kepada siswa sesuai tema masing masing mata pelajaran. Contoh:

Pedoman Struktur Penyusunan

Karya Ilmiah

Mata pelajaran:

- Pendidikan Agama Islam Kelas X

Tema materi:

- Hukum shalat wajib dalam perjalanan jauh di darat, laut, dan udara.

Struktur dan sistematika pembahasan:

1. Ketentuan dan dasar hukum shalat wajib dalam perjalanan jauh.
2. Alasan/sebab utama berlakunya ketentuan hukum shalat wajib bagi orang yang sedang dalam perjalanan jauh.
3. Kemajuan teknologi transportasi darat, laut, dan udara.
4. Perbedaan dasar hukum shalat dalam perjalanan jauh di masa lalu dan sekarang.
5. Berbagai teori dari sumber hukum tepercaya terkait ketentuan hukum shalat wajib dalam perjalanan jauh.
6. Pendapat dan alasan siswa (sebagai peneliti) mengenai dasar hukum tersebut.
7. Kesimpulan hasil penelitian siswa.

Catatan:

- Setiap kutipan yang berasal dari daftar pustaka (referensi) dan narasumber tepercaya harus mencantumkan *foot note*, *insert note*, atau *end note* sumber kutipan tersebut secara lengkap. Pedoman penulisan *foot note*, *insert note,* dan *end note* terlampir.

8. Siswa diminta mencari data dan informasi dari berbagai sumber pustaka dan menyusunnya sesuai ketentuan struktur dan sistematika karya ilmiah.
9. Siswa mempresentasikan hasil penelitiannya di depan kelas untuk dibahas bersama.

Keunggulan:

- Melatih siswa untuk berpikir kritis, analisis, dan sistematis.
- Melatih ketekunan, keuletan, dan kerja keras siswa. Terutama, ketika siswa harus mencari data dan informasi dari berbagai sumber pustaka.
- Melatih siswa untuk dapat membuat karya ilmiah sejak dini.
- Meningkatkan kecerdasan siswa secara alami.

Kelemahan:

- Relatif membutuhkan waktu dan proses yang lebih lama.
- Untuk beberapa jenis mata pelajaran membutuhkan kerja keras dan pengorbanan siswa dalam bentuk tenaga, pikiran, dan mungkin juga biaya.
- Tidak cocok untuk guru yang memiliki kemampuan metodologi penelitian dan karya ilmiah lemah.

26 Teknik Research Model 3 Pengembangan Teknologi Penelitian Ilmiah[40]

Pengertian:

Teknik Research Research" Model 3 adalah metode pembelajaran yang mengacu pada model pengembangan teknologi penelitian ilmiah. Teknik pembelajaran ini pada prinsipnya sama dengan Teknik Research Model 1 dan 2. Jika pada Model 1 terfokus pada penelitian sains teknologi dan ilmu-ilmu pengetahuan alam dan Model 2 terfokus pada penelitian ilmu-ilmu filsafat-agama dan sosial-humaniora, Teknik Research Model 3 adalah gabungan Model 1 dan 2. Gabungan ini digeneralisasi dalam bentuk langkah-langkah pembiasaan mengindra, meneliti, menganalisis, berpikir, merumuskan, melaksanakan, serta membuktikan teori, rumus, konsep, dan ide gagasan yang diperoleh dalam bentuk nyata sehingga dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya secara akademik maupun psiko-sosiologis (moral).

[40] Diolah, disederhanakan, dan dimodifikasi dari buku: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Yogyakarta Program Pasca Sarjana, *Pedoman Penyusunan Tesis dan Disertasi Edisi 2013* (Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 2013).

Dalam metode ini, ada objek yang jelas dan tegas. Menggunakan metode penelitian yang dapat dipertanggung-jawabkan secara ilmiah-akademik serta mempunyai nilai fungsi yang nyata bagi hidup dan kehidupan semesta. Teknik Research Model 3 adalah metode pembelajaran yang digunakan untuk pembuatan karya ilmiah formal akademik terfokus seperti skripsi, tesis atau disertasi.

Tujuan Teknik Research Model 3 yang diterapkan sebagai model pembelajaran harian di sekolah-sekolah tingkat pendidikan dasar dan menengah (Dikdasmen) adalah sebagai wahana latihan dan pembiasaan. Yaitu, latihan dan pembiasaan untuk mengindra, meneliti, menganalisis, berpikir, merumuskan, melaksanakan, serta membuktikan teori, rumus, konsep, dan ide gagasan yang diperoleh dalam bentuk nyata. Termasuk di dalamnya adalah pertanggungjawaban kebenarannya secara akademik dan psiko-sosiologis (moral).

Kecerdasan intelektual dalam bentuk penilaian evaluasi terapan kurikulum bukan menjadi prioritas utama, melainkan kemampuan analisis deduktif dan induktiflah yang menjadi prioritas utamanya. Dengan kata lain, sasaran dan target utama Teknik Research Model 3 adalah kemampuan metodologi meneliti itu sendiri.

Catatan khusus:

1. Teknik Research Model 3 memiliki pola terapan yang berbeda untuk tiap jenis mata pelajaran.
2. Teknik Research Model 3 juga memiliki pola terapan yang berbeda untuk tiap jenjang pendidikan.

3. Akibat ketentuan catatan khusus nomor 1 dan 2, Teknik Research Model 3 tidak memiliki keseragaman langkah kerja di lapangan, kecuali sebatas mengikuti prosedur dan sistematika persyaratan ilmiah akademis lembaga pendidikan bersangkutan.

Contoh langkah kerja umum:

1. Guru mencari dan mempersiapkan materi pelajaran yang akan diberikan pada siswa sesuai kurikulum yang berlaku.
2. Guru membagi materi mata pelajaran tersebut ke dalam beberapa tema inti untuk diteliti siswa.
3. Guru mempersiapkan kerangka dasar metode penelitian untuk tiap tema inti yang akan diteliti.
4. Berpegang pada teori umum dan khusus dari berbagai sumber pustaka sebagai hipotesis, guru harus mempunyai beberapa alternatif hasil akhir penelitian yang mungkin diperoleh siswa. Guru juga harus mempunyai analisis dan penjelasan yang rasional tentang hasil akhir penelitian tersebut untuk disampaikan kepada siswa sesuai tingkat intelektual dan kemampuan nalar mereka.
5. Sebagai pengantar, secara maraton guru memberi materi dasar mata pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa dari awal sampai akhir sesuai kurikulum yang berlaku. Semakin cepat semakin baik.
6. Sebelum melakukan penelitian, siswa dibimbing untuk membuat proposal sederhana. Terapan yang digunakan adalah prinsip dasar proposal yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah (diagnosis), tujuan penelitian,

manfaat penelitian, kerangka teori/telaah pustaka/hipotesis/jawaban sementara, metode penelitian yang digunakan, subjek-objek penelitian/instrumen/variabel/*setting* (latar belakang) ruang, waktu dan tempat, teknik pengumpulan dan pengolahan data, dasar-dasar penarikan kesimpulan dan sistematika laporan hasil penelitian. Contoh format struktur bimbingan proposal dan laporan penelitian sederhana:

PROPOSAL PENELITIAN

1. **Pengertian:**
   - Proposal penelitian adalah usulan untuk melakukan suatu kegiatan penelitian.
2. **Maksud dan Tujuan:**
   - Untuk memperoleh persetujuan dan izin melakukan kegiatan penelitian.
3. **Isi dan Inti dari proposal penelitian:**
   1. Gambaran dasar objek yang akan diteliti.
   2. Permasalahan yang ada dari objek yang digambarkan.
   3. Tujuan penelitian.
   4. Jawaban sementara/hipotesis dari berbagai teori yang diperoleh.
   5. Cara atau metode yang akan digunakan untuk meneliti masalah tersebut.
   6. Jadwal/rencana penelitian.
   7. Perkiraan biaya.

4. Bukti keaslian:

1. Daftar pustaka/sumber referensi
2. Arsip dan dokumen
3. Rekaman dan dokumentasi prapenelitian.
   1) Benda, barang, dan perangkat asli penelitian.
   2) Foto
   3) Kaset audio-video
   4) Data berbentuk CD/DVD
   5) Angket.
   6) Dan lain-lain.

SISTEMATIKA PENYUSUNAN LAPORAN PENELITIAN

1. Gambaran dasar objek yang akan diteliti.
2. Permasalahan yang ada dari objek yang digambarkan.
3. Kerangka teori dasar.
4. Langkah-langkah penelitian.
5. Hasil penelitian.
6. Analisis kasus.
7. Kesimpulan.

7. Siswa waktu yang ada digunakan untuk melakukan penelitian lapangan tentang tema-tema inti dari materi mata pelajaran tersebut.

8. Teknik analisis dasar diberikan kepada siswa bersamaan dilakukannya proses penelitian.
9. Pembuatan laporan hasil penelitian dan presentasi singkat. Untuk menghemat waktu, biaya, dan tenaga, pembuatan laporan dilakukan dengan cara ditulis tangan. Di samping melatih aktivitas motorik, juga melatih dan membiasakan siswa untuk tekun, teliti, dan rajin.
10. Untuk langkah kerja nomor 5 sampai 9 dapat dimodifikasi dengan jadwal khusus. Contoh:

Jadwal Kegiatan Pembelajaran

Mata Pelajaran Biologi

Kelas XI

No.	Kegiatan	Pertemuan ke -					
		1	2	3	4	5	6
1	Pemberian materi pelajaran 1	x					
2	Bimbingan menyusun proposal	x					
3	Persiapan bahan dan perangkat penelitian	x					
4	Penelitian dan pembuktian teori		x				
5	Bimbingan analisis, pengolahan, dan dasar-dasar penarikan kesimpulan.		x				
6	Pembuatan laporan hasil penelitian			x			
7	Presentasi singkat			x			
8	Pemberian materi pelajaran 2				x		
9	Bimbingan menyusun proposal				x		

10	Persiapan bahan dan perangkat penelitian				x		
11	Penelitian dan pembuktian teori					x	
12	Bimbingan analisis, pengolahan, dan dasar-dasar penarikan kesimpulan					x	
13	Pembuatan laporan hasil penelitian						x
14	Presentasi singkat						x
15	Pemberian materi pelajaran 3						
16	Bimbingan menyusun proposal						
17	Persiapan bahan dan perangkat penelitian						
18	Penelitian dan pembuktian teori						
19	Bimbingan analisis, pengolahan, dan dasar-dasar penarikan kesimpulan.						
20	Pembuatan laporan hasil penelitian						
21	Presentasi singkat						
22	Dst.						

Keunggulan:

- Ilmu pengetahuan yang diperoleh bersifat terfokus.
- Dapat dijadikan sebagai modal dasar bagi peserta didik untuk membuat karya-karya ilmiah.
- Melatih kemampuan daya nalar, kemampuan analitis, dan sikap kritis siswa.
- Dapat digunakan sebagai dasar-dasar pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- Melatih dan membiasakan siswa untuk suka membaca, menulis, serta mengekspresikan ide dan pemikirannya dalam bentuk nyata.
- Melatih ketekunan, ketelitian, dan kerja keras siswa.
- Pengetahuan yang diperoleh siswa bersifat komprehensif (lengkap) dan aplikatif (nyata).
- Sangat penting untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semesta.
- Kecerdasan intelektual dan logika anak dapat berkembang secara maksimal.

Kelemahan:

- Tidak semua tema materi pelajaran dapat diteliti secara empiris (lapangan) sehingga dibutuhkan penelitian literatur (kepustakaan).
- Membutuhkan keahlian intelektual dan metodologis seorang guru. Guru harus menguasai detail segala sesuatu tentang mata pelajaran yang diajarkan. Di samping itu, guru juga harus mempunyai keahlian metodologi penelitian

yang baik untuk menerapkan materi-materi pelajaran tersebut kepada siswa.

- Membutuhkan usaha dan kerja keras kedua belah pihak, baik guru sebagai pendidik, maupun siswa sebagai peneliti. Akibatnya, tenaga, biaya, dan pikiran yang digunakan menjadi lebih besar dan banyak.
- Membutuhkan waktu dan proses yang lama.
- Objek yang dapat dipelajari terbatas.
- Membutuhkan materi, alat, dan bahan ajar yang bersifat konkret dan riil. Materi, alat, dan bahan ajar penelitian ini yang kadang sulit didapatkan. Terutama untuk materi pelajaran tertentu, di samping harganya mahal, barangnya juga sulit didapatkan.
- Unsur imajinasi, seni, dan spiritual dalam diri anak cenderung menghilang sedikit demi sedikit karena adanya proses rasionalisme kenyataan duniawi.

27

Teknik Tekstual dan Kontekstual

Pengertian:

Teknik Tekstual dan Kontekstual adalah teknik pembelajaran yang menekankan pada proses pembelajaran teoretis yang diikuti dengan pemberian fakta, data, dan fenomena nyata yang terjadi di lapangan.

Teknik ini melibatkan peran aktif kedua belah pihak, baik guru sebagai pengajar maupun bagi siswa sebagai subjek belajar. Guru dituntut memiliki pemahaman yang lebih komprehensif dan menyeluruh terhadap semua teori pelajaran yang diberikannya pada siswa sekaligus memiliki wawasan yang luas mengenai fakta, data, dan fenomena nyata dari teori tersebut dalam dunia nyata.

Teknik ini dapat diterapkan pada siswa secara individu maupun kelompok. Jika teori yang diajarkan termasuk dalam kategori teori yang ringan dan mudah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, pemberian tugas secara individu adalah pilihan terbaik. Sebaliknya, jika memang teori yang diberikan

guru termasuk kategori teori yang sulit dan tidak mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, pemberian tugas berkelompok menjadi pilihan yang paling tepat.

Langkah Kerja:

1. Guru menjelaskan materi pelajaran yang menjadi objek belajar.
2. Guru melakukan tanya jawab singkat mengenai materi yang belum dipahami atau dimengerti siswa.
3. Guru memberi tugas pada siswa untuk mencari contoh nyata penerapan teori tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Contoh 1:

Materi: (tekstual)

- Banjir dan tanah longsor.

Tugas yang diberikan pada siswa:

- Carilah foto, gambar, dan berita tentang penyebab terjadinya banjir dan tanah longsor.

Jawaban yang diharapkan: (kontekstual)

- Contoh gambar, berita, dan fenomena penyebab terjadinya banjir dan tanah longsor seperti foto saluran air yang penuh sampah atau foto hutan yang gundul akibat penebangan liar.

Contoh 2:

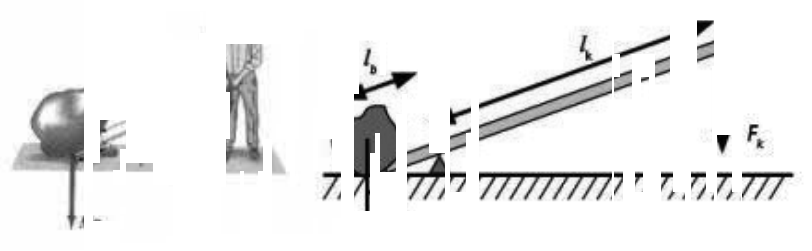
Materi: (tekstual)

- Teori fisika tentang pengungkit atau tuas.

Tugas yang diberikan pada siswa:

- Carilah foto atau gambar alat yang menggunakan teori pengungkit, kemudian jelaskan cara kerjanya.

Jawaban yang diharapkan: (kontekstual)



Gambar alat yang menggunakan teori pengungkit/tuas.

Hubungan antara besaran-besaran tersebut menunjukkan bahwa perkalian gaya kuasa dan lengan kuasa ($F_k l_k$) sama dengan gaya beban dikalikan dengan lengan beban ($F_b l_b$). Artinya, besar usaha yang dilakukan kuasa sama dengan besarnya usaha yang dilakukan beban. Oleh sebab itu, pada tuas berlaku persamaan sebagai berikut.

$$F_k l_k = F_b l_b$$

dengan:

F_k = gaya kuasa (N)

F_b = gaya beban (N)

l_k = lengan kuasa (m)

l_b = lengan beban (m)

Keuntungan pada pesawat sederhana disebut Keuntungan Mekanis (KM). Secara umum keuntungan mekanis didefinisikan sebagai perbandingan gaya beban dengan gaya kuasa.

$$KM = \frac{F_b}{F_k}$$

Dengan demikian, keuntungan mekanis pada tuas atau pengungkit bergantung pada panjang masing-masing lengan. Semakin panjang lengan kuasanya, semakin besar keuntungan mekanisnya. Secara matematis, keuntungan mekanis ditulis sebagai berikut.

$$KM = \frac{F_b}{F_k} = \frac{l_k}{l_b}$$

4. Jika siswa memberikan jawaban yang salah atau tidak tepat, guru menjelaskan secara rinci dan detail di mana atau bagian mana yang salah dan tidak tepat tersebut. Contoh: Siswa memberi jawaban tentang foto tanah langsor dan banjir. Foto tanah longsor atau banjir memang sesuai materi yang diberikan, tetapi tidak tepat. Sebab, yang diminta adalah foto penyebab terjadinya tanah longsor dan banjir. Bukan banjir atau tanah longsor itu sendiri. Dengan demikian, jawaban yang benar adalah foto tentang hutan yang gundul akibat penebangan liar atau foto tentang selokan yang tersumbat akibat penumpukan sampah.
5. Jika memungkinkan, pemberian tugas dapat dilakukan lebih konkret (kontekstual). Contohnya untuk contoh soal nomor 2, siswa diminta langsung membawa alat atau bahan di bidang fisika yang menggunakan teori pengungkit sebagai bukti nyata.
6. Jika siswa membawa alat atau bahan yang menggunakan teori tersebut sebagai bukti nyata, siswa tinggal menjelaskannya secara lisan dan tertulis kepada guru di hadapan siswa lain cara kerja dari alat tersebut.
7. Guru memberi penilaian atas hasil kerja siswa. Jika memang layak untuk dipuji, berikanlah pujian yang pantas untuk siswa berprestasi. Sebaliknya, jika siswa memberikan jawaban yang kurang tepat, hindari cemooh atau celaan yang bersifat menjatuhkan mental siswa.

Keunggulan:

- Pengetahuan yang diperoleh siswa bersifat komprehensif (lengkap) dan aplikatif (nyata).
- Melatih siswa untuk dapat berpikir kritis, analisis, aplikatif, dan komprehensif.
- Sangat penting untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semesta.
- Kecerdasanan intelektual dan logika anak dapat berkembang secara maksimal.

Kelemahan:

- Membutuhkan waktu dan proses yang lebih lama.
- Terkadang memberatkan siswa, terutama yang berhubungan dengan waktu, tenaga, biaya, dan pikiran.

28 Teknik Pembelajaran Teori dan Praktik

Pengertian:

Teknik Pembelajaran Teori dan Praktik sebenarnya hampir sama dengan teknik tekstual dan kontekstual. Sebagian besar orang bahkan cenderung menyamakan dibanding membedakan keduanya. Meskipun sebenarnya tidak demikian. Perbedaan antara teknik pembelajaran tekstual dan kontekstual dengan teori dan praktik terletak pada objek yang menjadi pusat pembelajaran.

Untuk objek pembelajaran yang memiliki sifat kebendaan, konsep tekstual dan kontekstual mungkin sangat tepat dan cocok digunakan. Akan tetapi, jika objek pembelajaran yang digunakan tidak memiliki sifat kebendaan seperti langkah-langkah, cara kerja, atau perintah untuk melakukan suatu tindakan dan kegiatan tertentu, konsep, teori, dan praktik menjadi lebih tepat.

Ini hanya soal pilihan, mana metode yang tepat dan mana yang tidak atau kurang tepat. Secara substansial, metode

keduanya sama. Sama-sama mengutamakan pembelajaran dan pengalaman yang dilakukan pada dataran empiris yang bersifat riil.

Teknik pembelajaran teori dan praktik adalah teknik pembelajaran yang menggunakan dasar pengetahuan teoretis serta menerapkan dan melakukannya dalam dunia nyata. Dalam hal ini, objek belajar (baik guru maupun siswa) tidak hanya dituntut mengetahui dan memahami suatu bentuk pengetahuan dalam dataran teoretis, tetapi juga mampu menerapkan dan melaksanakannya dalam dunia nyata.

Contoh: Guru berkata, "Shalat 5 waktu itu wajib hukumnya bagi setiap Muslimin dan Muslimah." Jika guru itu juga seorang Muslim atau Muslimah, guru tersebut juga wajib melaksanakan shalat 5 waktu dalam kehidupan sehari-hari sebagai bukti nyata dari kata-katanya. Inilah yang disebut Teknik Pembelajaran Teori dan Praktik. Contoh lain masih banyak.

Langkah Kerja:

1. Guru menyiapkan tema materi pelajaran yang akan diberikan pada siswa.
2. Guru menjelaskan dasar-dasar dan inti materi pelajaran tersebut pada tataran teoretis di kelas dan memberikan contoh-contoh aplikasinya di lapangan.
3. Guru menyiapkan dan membagikan pedoman prosedur kerja dan standar praktik pada siswa.
4. Guru menyiapkan perangkat praktik pembelajaran yang sesuai dengan tema pelajaran tersebut.

5. Guru memberi contoh nyata pelaksanaan praktik di lapangan.
6. Siswa secara perseorangan maupun kelompok mempraktikkan pengetahuan yang telah diperoleh dari guru. Baik dalam bentuk teori maupun praktik yang telah didemonstrasikan guru.

Contoh 1

Mata Pelajaran:

- Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Materi:

- Olahraga Basket

Subjudul:

- Melempar dan Menangkap Bola

Langkah Kerja:

1. Guru menyiapkan materi pelajaran yang sesuai dari berbagai sumber pustaka dan referensi, sesuai kurikulum yang berlaku.
2. Guru menjelaskan teknis pelaksanaan cara melempar dan menangkap bola.
3. Guru mempraktikkan secara langsung cara menangkap dan melempar bola di hadapan siswa. Contoh:

Teknik Melempar dan Menangkap Bola[41]

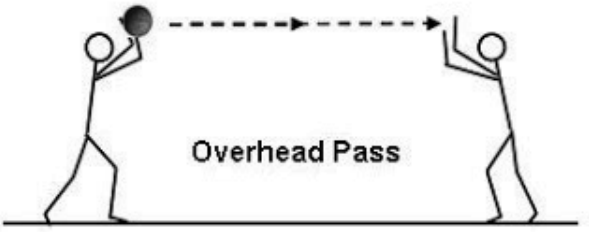
Pada umumnya operan dilakukan dengan cepat, keras, tetapi tidak liar sehingga dapat dikuasai oleh teman yang akan menerimanya. Meskipun demikian, operan juga dapat dilakukan secara lunak, tergantung pada situasi teman, *timing*, dan taktik yang digunakan. Memberikan operan tidaklah semudah yang diduga karena kerasnya lemparan, terlalu mudahnya arah bola ditebak lawan atau terlalu tingginya operan akan menyulitkan teman untuk menerima bola. Berikut contoh passing bola basket:

1. Bounce Pass

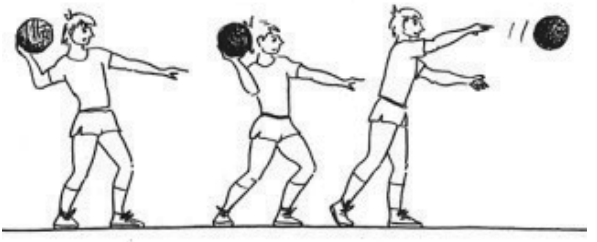
2. Chest Pass

[41] Sumber: *http://cyberblogsz.blogspot.com/2013/04/materi-bola-basket.html#.U5q9PWNQfqA* Diakses pada 13 Juni 2014 di Metro Lampung.

3. Over Head Pass



3. Baseball Pass



4. Siswa mempraktikkan cara menangkap dan melempar bola. Semakin sering diulang, semakin bagus.
5. Materi pelajaran dilanjutkan untuk subjudul berikutnya sampai semua subjudul selesai dengan cara yang sama.
6. Guru membentuk 2 tim basket secara bergilir untuk saling bertanding dan mempraktikkan pengetahuan yang telah diperoleh.

Contoh 2

Mata Pelajaran:

- Teknologi Digital

Materi:

- Teknik Komputer dan Jaringan

Subjudul:

- Merakit dan Menginstal Program Komputer

Langkah Kerja:

1. Guru menjelaskan prinsip dan cara kerja dasar merakit dan menginstal program komputer.
2. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran berupa 1 set komputer siap pakai beserta 1 set program install dasar pendukung.
3. Guru mendemonstrasikan cara melepas tiap bagian blok sistem kerja dalam komputer sesuai teori yang sudah dijelaskan pertama.
4. Guru menjelaskan fungsi kerja tiap bagian blok komputer yang telah dilepas dan menjelaskan cara kerja keseluruhan sistemnya jika telah disatukan.
5. Guru mendemonstrasikan cara menyatukan kembali seluruh bagian blok perangkat komputer yang telah dilepaskan sebelumnya di depan siswa.
6. Guru mendemonstrasikan cara menginstal program komputer mulai dari awal sampai dapat berfungsi kembali seperti semula.
7. Selama melakukan demonstrasi, guru memberikan penjelasan yang dibutuhkan. Siswa juga diberi kesempatan untuk bertanya dan mencatat.
8. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok sesuai jumlah perangkat praktik pembelajaran yang ada (jumlah 1 set komputer beserta program instal dasarnya).

9. Sebelum siswa memulai praktiknya, buktikan pada siswa bahwa perangkat komputer tersebut dalam kondisi normal dan berfungsi dengan baik dengan cara menghidupkan dan mengoperasikan komputer tersebut sebagaimana mestinya, dan mematikan.
10. Di bawah bimbingan dan pengawasan guru, siswa mulai melepas tiap bagian blok sistem kerja komputer sesuai pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Siswa diminta membuat catatan dan dokumentasi langkah kerja serta aktivitas praktik yang dilakukan sebagai pengingat sekaligus modal dasar pembelajaran merakitnya kembali.
11. Masih di bawah bimbingan dan pengawasan guru, siswa merakit kembali tiap bagian blok sistem kerja komputer yang telah dilepasnya.
12. Setelah perangkat komputer selesai dirakit dan dinyatakan siap oleh guru, siswa melanjutkan praktik ke tahap berikutnya, yaitu menginstall kembali program komputer yang telah dirakit tersebut.
13. Perangkat komputer yang telah selesai dirakit dan diinstall ulang diujicobakan.
14. Siswa membuat laporan praktik keseluruhan.

Keunggulan:

- Pengetahuan yang diperoleh bersifat lengkap dan terpadu.
- Pengetahuan yang diperoleh bersifat konkret dan nyata.
- Banyak unsur pendidikan yang terlibat. Mulai dari kognitif, motorik, afeksi, dan bahkan mungkin juga spiritual dan keseimbangan.

- Pengetahuan yang diperoleh cenderung bersifat permanen.
- Melatih cara berpikir logis, kritis, sistematis, dan nyata.

Kelemahan:

- Butuh waktu dan proses yang lebih lama.
- Dari segi biaya, tenaga, dan pikiran juga relatif lebih banyak dibandingkan menggunakan metode klasik/umum.
- Untuk beberapa jenis mata pelajaran, secara psikologis bersifat memberatkan kedua belah pihak. Baik dari pihak guru sebagai pendidik maupun siswa sebagai subjek belajar.
- Untuk beberapa jenis mata pelajaran, membutuhkan materi, alat, dan bahan ajar yang bersifat konkret dan riil. Materi, alat, dan bahan ajar jenis ini yang kadang sulit didapatkan. Terutama, untuk materi pelajaran tertentu karena di samping harganya mahal, barangnya juga sulit didapat.
- Unsur imajinasi, seni, dan spiritual dalam diri anak cenderung menghilang sedikit demi sedikit karena adanya proses rasionalisme kenyataan duniawi.

29

Teknik Analisis Terhadap Alat Peraga

Pengertian:

Teknik Analisis Terhadap Alat Peraga adalah teknik pembelajaran yang menggunakan cara analisis terhadap gambar, foto, film, diagram, tabel, grafik, patung, mekanisme mesin, reaksi cairan zat kimia, dan alat peraga lain yang sesuai dengan tema materi pelajaran. Alat peraga tersebut tidak hanya berwujud gambar 2 dimensi, tetapi juga dapat berbentuk objek benda 3 dimensi. Contohnya sangat banyak, di antaranya patung duplikasi struktur anatomi tubuh manusia, peta dunia berbentuk globe (bola dunia), perangkat digital-elektronik sejenis komputer atau bahkan mekanisme kerja teori fisika dasar.

Teknik Analisis Terhadap Alat Peraga diketahui cukup efektif menarik minat sekaligus melatih kemampuan daya kritis dan imajinasi siswa. Pengetahuan yang dihasilkan bukan hanya karena transfer pengetahuan dari seorang guru kepada siswa, melainkan juga dibentuk oleh siswa itu sendiri melalui proses belajar mengamati, meneliti, menganalisis, membuat

perumpamaan, untuk kemudian menyimpulkan sendiri pengetahuan yang diperolehnya.

Kecerdasan dan daya kritis siswa tidak hanya dapat meningkat dengan pesat, tetapi juga lebih komprehensif dan aplikatif. Penerapan teknik analisis terhadap alat peraga umumnya didominasi untuk kelompok ilmu-ilmu sains dan IPA. Namun, sebenarnya teknik ini juga dapat diterapkan pada kelompok ilmu-ilmu sosial-humaniora dengan sedikit modifikasi cara kerja dan perwujudan objek yang dijadikan alat peraganya.

Cara kerja:

1. Guru menyiapkan materi pelajaran yang akan diberikan pada siswa.
2. Guru menyiapkan alat peraga yang sesuai.
3. Alat peraga ditampilkan di depan siswa. Bila alat peraga tersebut berbentuk sistem mekanise kerja tertentu (contohnya: cara kerja bias cahaya pada lensa), alat peraga tersebut harus dioperasionalkan dan didemonstrasikan di depan siswa.
4. Siswa diminta menganalisis sistem dan cara kerja alat peraga tanpa bantuan guru.
5. Siswa menyimpulkan apa yang diperoleh dari hasil pengamatan dan analisisnya terhadap alat peraga yang ditampilkan.
6. Kesimpulan murni siswa ditulis dalam bentuk catatan individu.

7. Catatan dikumpulkan kepada guru untuk memperoleh data dasar kemajuan proses belajar mandiri siswa.
8. Guru menjelaskan sistem dan cara kerja alat peraga.
9. Siswa mencatat dan membandingkan penjelasan sistem dan cara kerja alat peraga dengan kesimpulan yang diperolehnya sendiri.
10. Siswa boleh mengajukan pertanyaan.
11. Guru menjawab pertanyaan murid.

Contoh:

Mata Pelajaran:

- IPA Terpadu kelas III SD

Materi:

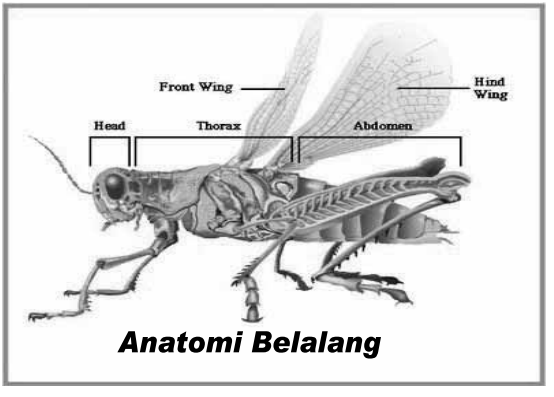
- Anatomi serangga

Tema:

- Membandingkan anatomi semut dan belalang.

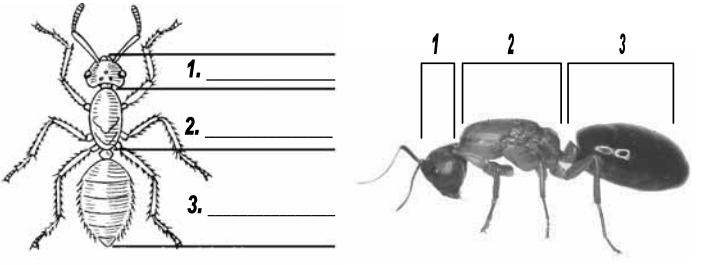
Cara kerja:

1. Guru menjelaskan anatomi serangga secara umum. Contoh yang dihadirkan Gambar anatomi belalang.



Anatomi Belalang

2. Guru menyiapkan gambar serangga yang berbeda dengan belalang dan memberi kolom keterangan untuk diisi oleh siswa. Contoh yang diambil adalah gambar semut.



Semut

Apa yang kamu Ketahui tentang No. 1, 2, dan 3

1. _____
2. _____
3. _____

3. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menganalisis gambar menurut nalar dan kemampuan berpikir mereka.
4. Siswa menganalisis gambar dan membuat catatan menurut apa yang mereka ketahui.
5. Catatan dikumpulkan kepada guru.
6. Guru memeriksa kemampuan analisis dan daya pikir murid sambil memberi kesempatan siswa untuk berdiskusi dengan teman sebangku.
7. Berdasarkan catatan yang diperoleh dari siswa, guru menjelaskan anatomi dan fungsi kerja dari masing-masing bagian tubuh (anatomi) semut.
8. Jika sebagian besar siswa dianggap memiliki kemampuan di atas rata-rata, guru boleh memberi penjelasan lebih dalam dan fokus disertai contoh gambar anatomi serangga

lain. Sebaliknya, jika siswa dianggap belum memiliki kemampuan analisis dan daya pikir minimal yang diharapkan, guru perlu mengulang materi pelajaran yang sama.

Keunggulan:

- Melatih siswa untuk berpikir logis, analis, kritis, dan objektif.
- Bersifat konkret dan nyata.
- Banyak unsur pendidikan yang terlibat, mulai dari kognitif, motorik, afeksi, dan bahkan mungkin juga spiritual dan keseimbangan.
- Pengetahuan yang diperoleh bersifat komprehensif (lengkap) dan aplikatif (terapan).
- Kecerdasanan intelektual dan logika anak dapat berkembang secara maksimal.
- Pengetahuan yang diperoleh cenderung bersifat permanen.

Kelemahan:

- Butuh waktu dan proses yang lebih lama.
- Untuk beberapa jenis mata pelajaran, membutuhkan materi, alat peraga, dan bahan ajar yang bersifat konkret dan riil. Materi, alat peraga, dan bahan ajar jenis ini yang kadang sulit didapatkan. Terutama, untuk materi pelajaran tertentu, di samping harganya mahal, barangnya juga sulit didapat.

30

Metode Diskusi Kelompok

Pengertian:

Diskusi Kelompok adalah metode pembelajaran yang menggunakan cara dialog atau tanya-jawab antarsesama anggota tim (kelompok). Tujuannya adalah untuk memperoleh pengetahuan yang utuh dan komprehensif. Diharapkan dari dialog dan tanya jawab ini setiap anggota kelompok dapat saling tukar informasi sekaligus saling melengkapi pengetahuan yang diperolehnya satu sama lain.

Diskusi kelompok termasuk metode pembelajaran sederhana, mudah, singkat, dan menyenangkan. Setiap anggota kelompok cukup hanya dengan melakukan dialog dan saling tukar informasi. Setelah itu, menyusunnya dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan bersama.

Metode Diskusi Kelompok memiliki banyak pengembangan dan aplikasi yang beragam. Metode ini dapat diterapkan di berbagai jenis mata pelajaran mulai dari ilmu-ilmu sosial sampai ilmu-ilmu pengetahuan alam. Namun, pada umumnya

metode ini lebih banyak digunakan pada kelompok ilmu sosial-psikologi-keagamaan dibandingkan ilmu-ilmu pengetahuan alam dan teknologi.

Metode diskusi kelompok sepintas mirip Teknik Jigsaw (Tim Ahli). Urutan dan langkah kerjanya juga hampir sama. Bedanya, pada Teknik Jigsaw (Tim Ahli) tema materi yang wajib dikuasai tiap kelompok sudah terstruktur sesuai acuan pembelajaran (kurikulum) yang sudah ditetapkan secara baku. Sementara itu, pada metode diskusi kelompok, siswa sepenuhnya diberi kebebasan mengekspresikan dan mengeksplorasi sekaligus mengembangkan ide-ide yang ada dalam tema pokok pelajaran.

Cara Kerja:

1. Guru menyiapkan materi pelajaran.
2. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok.
3. Guru membagi tema materi pelajaran sesuai banyaknya jumlah kelompok dalam 1 kelas.
4. Tiap kelompok memperoleh tema materi pelajaran yang berbeda satu sama lain.
5. Tiap kelompok menunjuk salah satu anggotanya untuk menjadi ketua, sekretaris (notulen), moderator, dan anggota.
6. Tiap kelompok mendiskusikan tema materi pelajaran yang diperoleh dan mencatat hasilnya dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan hasil diskusi.
7. Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas (di depan kelompok lain).

8. Selama presentasi kelas, tiap anggota kelompok berhak mengajukan pertanyaan, pendapat, kritik, dan penolakan teori yang disampaikan kelompok penyaji (presentator).
9. Di bawah panduan moderator dan bimbingan guru kelas, diskusi antarkelompok dilakukan secara bergantian.
10. Di akhir pelajaran, guru merangkum hasil diskusi dalam bentuk kesimpulan menyeluruh.

Keunggulan:

- Singkat, mudah, murah, sederhana, dan cenderung menyenangkan.
- Dapat digunakan sebagai sarana sekaligus wahana melatih kemampuan dialektika (berbicara) anggota kelompok.
- Menumbuhkan rasa percaya diri siswa.
- Melatih kemampuan daya kritis dan analitis siswa.

Kelemahan:

- Bersifat teoretis.
- Tidak aplikatif.
- Cenderung bersifat subjektif (tidak/kurang objektif).
- Hanya cocok untuk ilmu-ilmu sosial-humaniora.
- Kurang atau bahkan tidak tepat diterapkan untuk jenis ilmu teknologi.

31 Metode Penugasan Membuat Makalah/Artikel Model 1

Pengertian:

Metode Penugasan Membuat Makalah/Artikel adalah metode belajar yang berusaha melatih dan membiasakan anak didik untuk membuat makalah atau artikel. Makalah sendiri menurut pengertiannya adalah kumpulan dari berbagai macam teori dan konsep yang disusun menjadi satu membentuk satu tema atau ide khusus. Sementara itu, artikel adalah kumpulan dari ide, pendapat, dan gagasan seseorang yang disusun secara sistematis membentuk satu kesatuan tema umum yang bersifat global (menyeluruh).

Artikel dapat bersumber dari pendapat pribadi dan dapat pula bersumber dari rujukan pustaka lain. Sementara dalam pembuatan makalah, sedikit berbeda. Yaitu, pendapat pribadi hanya boleh disampaikan setelah adanya rujukan konsep dan teori dari sumber referensi tertentu dan narasumber yang jelas. Dengan demikian, dalam pembuatan makalah diharuskan mencantumkan sumber pustaka atau daftar referensi. Sementara

itu, dalam penulisan artikel tidak diwajibkan. Dalam pembuatan artikel, hanya dituntut dengan adanya runtutan dan sistematika pemikiran yang jelas dan logis, tanpa harus mencantumkan sumber pustaka atau daftar referensi yang menjadi rujukan.

Makalah merupakan model pembelajaran awal untuk pembuatan karya-karya ilmiah. Khususnya, untuk cabang ilmu yang bersifat teoretis seperti ilmu sosial-humaniora. Meskipun demikian pada perkembangannya, teknik penugasan membuat makalah dapat diterapkan pada cabang ilmu sains dan teknologi. Peran dan fungsinya pun tidak kalah penting dengan pembuatan makalah di bidang ilmu sosial-humaniora. Dalam cabang ilmu sains dan teknologi awalnya banyak menerapkan metode pembuatan laporan hasil praktik atau laporan hasil penelitian. Namun, dengan masuknya metode pembuatan makalah, cabang ilmu sains dan teknologi dapat berkembang lebih cepat hampir dua kali lipat dari biasa.

Cara kerja:

1. Guru menentukan tema atau ide pokok yang akan diberikan pada siswa.
2. Guru menjelaskan prinsip dan cara kerja pembuatan makalah dan artikel. Termasuk ketentuan dan tata cara teknik penulisan yang benar pada siswa.
3. Siswa membuat makalah sesuai tema atau ide pokok tersebut dalam jangka waktu tertentu. Umpamanya, 3 atau 7 hari.
4. Siswa mengumpulkan makalah atau artikel yang telah selesai dibuat.

5. Penugasan makalah dapat dilakukan untuk perorangan atau kelompok.

Keunggulan:

- Dapat dijadikan sebagai modal dasar bagi peserta didik untuk membuat karya-karya ilmiah.
- Melatih kemampuan daya nalar, kemampuan analitis, dan sikap kritis siswa.
- Dapat digunakan sebagai dasar-dasar pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- Melatih dan membiasakan siswa untuk suka membaca, menulis, serta mengekspresikan ide dan pemikirannya dalam bentuk nyata.
- Melatih ketekunan, ketelitian, dan kerja keras siswa.

Kelemahan:

- Membutuhkan waktu dan proses yang cukup panjang.
- Dapat menjadi beban psikologis bagi siswa yang memiliki karakter dan kepribadian hiperaktif motorik.
- Bagi siswa membutuhkan dana dan biaya tambahan. Terutama, bila dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (klasik) seperti ceramah atau dialog.

32 Metode Penugasan Membuat Makalah/Artikel Model 2

Pengertian:

Metode Penugasan Membuat Makalah/Artikel Model 2 sama persis Model 1. Bedanya, dalam Model 2 siswa diharuskan menpresentasikan (menyajikan) makalah atau artikel yang telah dibuat. Ada pertanggungjawaban ilmiah secara lisan siswa di hadapan guru dan teman sekelas yang lain. Siswa tidak hanya dituntut dapat dan bisa membuat makalah, tetapi juga mempertanggungjawabkan isi materi makalah/artikel yang telah dibuatnya.

Cara kerja:

1. Guru menentukan tema atau ide pokok yang akan diberikan pada siswa.
2. Guru menjelaskan prinsip dan cara kerja pembuatan makalah dan artikel. Termasuk ketentuan dan tata cara teknik penulisan yang benar pada siswa.

3. Siswa membuat makalah sesuai tema atau ide pokok tersebut dalam jangka waktu tertentu. Umpamanya, 3 atau 7 hari.
4. Siswa mengumpulkan makalah atau artikel yang telah selesai dibuat kepada guru, serta menggandakan (*copy*) dan membagi ke teman sekelas.
5. Siswa mempresentasikan (menyajikan) makalah/artikel yang telah dibuatnya di depan kelas.
6. Selama presentasi dilakukan tanya jawab pembuat makalah dengan siswa lain yang berperan sebagai pendengar.
7. Penugasan makalah dapat dilakukan untuk perorangan atau kelompok. Jika dilakukan dalam kelompok, pada saat presentasi dibagi penugasan antaranggota penyaji. Ada yang berperan sebagai moderator, narasumber (menjawab pertanyaan audiens [siswa lain], notulen [sekretaris], dan penyaji makalah.
8. Selama presentasi, guru berperan sebagai fasilitator sekaligus narasumber utama untuk menambah atau memperjelas kesimpulan yang bisa diperoleh.

Keunggulan:

- Dapat dijadikan sebagai modal dasar bagi peserta didik untuk membuat karya-karya ilmiah.
- Melatih kemampuan daya nalar, kemampuan analitis, dan sikap kritis siswa.
- Dapat digunakan sebagai dasar-dasar pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

- Melatih dan membiasakan siswa untuk suka membaca, menulis, serta mengekspresikan ide dan pemikirannya dalam bentuk nyata.
- Melatih ketekunan, ketelitian, dan kerja keras siswa.
- Melatih tanggung jawab dan membangun semangat kerja sama kelompok.
- Menumbuhkan dan melatih rasa percaya diri siswa.

Kelemahan:

- Cenderung bersifat teoretis.
- Menguntungkan beberapa siswa secara individu. Siswa yang aktif berbicara memperoleh nilai lebih tinggi, sedangkan siswa yang pasif memperoleh nilai lebih rendah.
- Membutuhkan waktu dan proses yang lebih panjang.
- Dapat menjadi beban psikologis bagi siswa yang memiliki karakter dan keperibadian hiperaktif motorik.
- Bagi siswa membutuhkan dana dan biaya tambahan, terutama bila dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (klasik) seperti ceramah atau dialog.

33

Metode Bermain, Cerita, dan Menyanyi (BCM)[42]

Pengertian:

Metode belajar BCM atau Metode Bermain, Cerita, dan Menyanyi adalah metode pembelajaran yang menerapkan cara bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain, menceritakan kisah-kisah tokoh, legenda, atau mitos yang memiliki pesan implisit (tersembunyi) kebaikan moral, intelektual, atau teknologi, serta menyanyi sebagai ungkapan ekspresi hati sedih, senang, bahagia, gembira, tawa, dan semangat hidup yang menggebu-gebu.

Metode BCM banyak digunakan pada jenjang pendidikan anak usia dini seperti TK atau *play group*. Meskipun demikian, pada praktiknya teknik BCM juga digunakan di berbagai jenjang pendidikan dari TK sampai perguruan tinggi, baik pendidikan formal maupun informal.

Contohnya sangat banyak, di perguruan tinggi umpamanya. Metode bermain diterapkan dan digunakan untuk pengkaderan

[42] Jasa Ungguh Muliawan, *Manajemen Play Group dan Taman Kanak-Kanak* (Yogyakarta: DIVA Press, 2009), hlm. 251–260.

anggota organisasi kemahasiswaan. Mulai dari pelaksanaan Ospek (orientasi sekolah dan pengenalan kampus), Pramuka, Menwa (Resimen Mahasiswa), Mapala (Mahasiswa Pencinta Alam), bahkan sampai organisasi kemahasiswaan yang berbau agama. Metode cerita digunakan di berbagai bidang kehidupan untuk menyampaikan pesan-pesan moral seperti khotbah Jumat, mimbar ceramah, kelompok pengajian, sampai pesantren kilat. Metode selanjutnya adalah metode menyanyi. Metode menyanyi digunakan untuk memberi semangat dan jiwa patriotisme pada setiap kegiatan pelatihan yang berbau militer. Metode menyanyi (dan musik) juga diterapkan oleh musisi-musisi legendaris untuk menyampaikan pesan-pesan kemanusiaan.

Pada hakikatnya, banyak sekali metode pembelajaran yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk mengajar. Namun, tidak semua teknis mengajar tersebut sesuai dan tepat bagi siswa. Yang perlu diingat adalah tidak semua anak didik memiliki kemampuan belajar dan karakter kepribadian yang sama. Perbedaan kemampuan belajar seharusnya membawa akibat pada keharusan perbedaan teknik dan gaya mengajar seorang guru. Hukum yang sama juga berlaku pada perbedaan karakter dan watak kepribadian.

Namun dalam cara pandang generalis, konsep tersebut sudah tidak berlaku. Konsep seperti itu berlaku terhadap kasus-kasus tertentu, karena dengan adanya perkembangan dan kemajuan teknologi ilmu pengetahuan, telah diperoleh kesimpulan bahwa setiap manusia memiliki kemampuan belajar yang sama sesuai tingkat periodesasi pertumbuhannya.

Dengan kata lain, perbedaan itu ditentukan berdasarkan perbedaan usia dan perkembangan psikologis anak. Artinya, pada jenjang atau fase tertentu memiliki tingkat kemampuan belajar dan kecenderungan psikologis yang hampir sama. Hal ini tentu mempermudah seorang konseptor pendidikan merancang dan menyusun rencana pembelajaran yang tepat dan sesuai menurut fase usia dan tingkat perkembangan psikologis anak.

Secara khusus, menurut beberapa penelitian di perguruan-perguruan tinggi, fase usia anak prasekolah adalah fase anak bermain dan belajar mengenal dunia sekelilingnya. Di samping itu, terjadi pemantapan kemampuan-kemampuan indra fisik, mulai dari daya tangkap terhadap rangsangan benda sekelilingnya, daya tahan, kekuatan, keseimbangan, dan refleks motorik anak.

Dari segi intelektual juga mengalami hal yang sama. Bahkan, dalam banyak kasus, fase usia anak pra sekolah dapat dijadikan tolok ukur kemampuan intelektualnya di masa depan.

Menurut penelitian literatur penulis, setidaknya ada 4 teknik mengajar yang tepat untuk diterapkan pada anak usia prasekolah. Keempat teknis tersebut adalah sebagai berikut.

(1) Metode bermain/permainan.
(2) Metode cerita.
(3) Metode menyanyi/musik.
(4) Metode klasik.

Dari keempat teknik/metode mengajar tersebut, tiga di antaranya dikembangkan dari literatur-literatur buku bertema psikologis, sedangkan satu yang terakhir merupakan buku-buku yang berbasis sains dan pendidikan. Metode keempat (metode

klasik) sudah banyak dibahas pada bagian lain dari buku ini. Pada uraian berikut hanya akan membahas metode 1 sampai 3, yaitu Bermain, Cerita, dan Menyanyi (BCM).

1. Metode Bermain

Metode Bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa. Teknik ini berdasarkan penelusuran literatur maupun pengamatan sepintas di lapangan terbukti paling efektif dan efisien dibandingkan metode-metode yang lain.

Kemampuan belajar mengingat anak menjadi cepat, banyak, dan anak tidak merasa jenuh. Selain itu, kemampuan berimajinasi dan berkreativitas meningkat tajam. Bahkan, kemampuan berinovasi yang dimiliki dapat mencapai posisi titik puncak. Bagi seorang anak, mainan ataupun bermain adalah wahana belajar mendewasakan diri dengan cara yang menyenangkan. Hal ini juga dapat menjaga stabilitas emosional anak, sekaligus membimbing dan mengarahkan anak untuk mengenal dunia yang lebih luas. Tanpa bermain, proses tumbuh kembang anak akan terganggu, bahkan mungkin dapat menyebabkan terjadinya penyimpangan-penyimpangan kejiwaan.

Setidaknya ada 5 manfaat nyata dari metode bermain ini. Lima manfaat nyata tersebut adalah sebagai berikut.[43]

(1) Manfaat motorik.

(2) Manfaat afektif.

---

[43] Jasa Ungguh Muliawan, *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif untuk Anak Anda. (Mengenal dan Memahami Mainan sebagai Media Pengasah Otak Kanan dan Kiri Anak)* (Yogyakarta: Diva Press, 2009), hlm. 18–23.

(3) Manfaat kognitif.
(4) Manfaat spiritual.
(5) Manfaat keseimbangan.

Manfaat motorik adalah manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada fisik jasmaniah anak. Biasanya berhubungan dengan unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu.

Manfaat afeksi adalah manfaat mainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Unsur-unsur yang tercakup dalam kelompok ini antara lain naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, dan watak maupun kepribadian seseorang.

Manfaat kognitif adalah manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak. Biasanya, berhubungan dengan kemampuan imajinasi, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.

Manfaat spiritual mainan adalah manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia. Ini adalah manfaat mainan yang hampir sama dengan afeksi, tetapi mengandung unsur-unsur kesucian, keluhuran budi pekerti, dan nilai-nilai positif dari nalar yang positif. Dengan kata lain, manfaat spiritual merupakan perpaduan nilai-nilai positif dari afeksi dan kognisi.

Sementara itu, manfaat keseimbangan suatu jenis mainan bagi tumbuh kembang anak adalah manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan perpaduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan. Dengan kata

lain, manfaat mainan itu ditentukan berdasarkan maksud dan tujuan dari pembuatan mainan itu sendiri.

Contoh: pisau.

Pisau adalah benda berbahaya yang bukan untuk diberikan pada anak sebagai mainan. Namun, pisau bisa dijadikan mainan untuk anak yang bernilai positif karena adanya prakondisi atau syarat tertentu. Contoh prakondisi atau syarat tertentu itu adalah sebagai berikut.

1. Bukan dalam bentuk sebenarnya (plastik atau kayu).
2. Anak sudah cukup umur.
3. Mendapat bimbingan dan pengawasan selama penggunaan.
4. Bertujuan melatih dan mengembangkan keterampilan memotong (sayur, buah atau daging).
5. Dan seterusnya.

Metode bermain dalam pembelajaran anak usia prasekolah sangat direkomendasikan untuk dilakukan. Di samping memberi kepuasan dan kesenangan psikologis, metode bermain atau permainan dapat membantu proses belajar anak pada masa tumbuh kembangnya.

Meskipun tidak semua mainan atau permainan memberi dampak positif bagi tumbuh kembang anak, contohnya *play station, game* atau *nitendo*, hampir sebagian besar di antaranya mempunyai sisi positif. Hal itu semua tergantung dari apa yang dilakukan dan bagaimana seorang guru memanfaatkan metode bermain atau permainan ini menjadi teknik mengajar yang efektif dan efisien. Lagi-lagi kecerdasan, tingkat intelektual,

wawasan, dan pemahaman seorang guru mengenai dunia anak menjadi kunci utama keberhasilan.

Cara Kerja:

1. Cari mainan atau bentuk permainan yang sesuai dengan tema materi pelajaran. Contoh: puzzle angka atau balok huruf untuk mengenalkan huruf dan angka.

Mainan kubus huruf bersusun.[44]

2. Ajari anak cara memainkan mainan tersebut.
3. Mintalah anak untuk menyusun balok mainan sesuai contoh atau sesuai keinginan mereka.
4. Selama anak bermain, tanyakan huruf apa yang disusun.
5. Bila anak belum tahu, ajarkan sambil bermain.
6. Tanyakan imajinasi apa yang ia bayangkan.
7. Beri penguatan psikologis dan dasar-dasar pengetahuan ilmiah sederhana.
8. Cara lain dapat diterapkan untuk jenis mainan yang berbeda.

[44] Sumber gambar: *www.hawaiiinternationalplaygroup.com*

Keunggulan:

- Menyenangkan anak.
- Tidak membebani anak didik.
- Pengetahuan yang diperoleh meskipun sedikit bersifat mengakar dan tahan lama.
- Bersifat menyeimbangkan antara kebutuhan ruhani dan jasmani peserta didik.

Kelemahan:

- Nilai-nilai ilmiah ilmu pengetahuan dan teknologi tidak bisa langsung diserap anak. Sebab, biasanya bertahap dan sedikit demi sedikit.
- Membutuhkan waktu dan proses yang lebih lama.
- Membutuhkan biaya tambahan.
- Permainan atau mainan yang dibutuhkan tidak selalu bersesuaian dengan materi mata pelajaran yang harus disampaikan guru.
- Membutuhkan bimbingan dan pengawasan ekstra.

2. Metode Cerita

Metode Cerita adalah metode pembelajaran yang menggunakan teknik guru bercerita tentang suatu legenda, dongeng, mitos atau suatu kisah yang didalamnya diselipkan pesan-pesan moral atau intelektual tertentu.

Teknik ini mengandalkan kemampuan seorang guru untuk berbicara panjang lebar, memiliki kemampuan berekspresi layaknya artis, dan mampu menyelipkan pesan-pesan moral, intelektual atau bahkan mungkin teknologi tertentu pada

saat bercerita. Hal ini penting dilakukan agar anak senang mendengarkan dan dapat menghayati jalannya cerita. Pada saat itu, ingatan bawah sadar anak akan merekam memori tentang pesan-pesan moral, intelektual atau teknologis yang diceritakan gurunya.

Hal ini akan berguna bagi anak ketika suatu saat ia menemukan masalah yang hampir mirip dengan kisah atau dongeng yang diceritakan gurunya. Dari kisah itu, alam bawah sadar anak akan memicu nalar konstruktif pemecahan masalah yang dihadapi sesuai pesan-pesan moral dan intelektual yang diajarkan.

Bagi seorang guru sendiri, sebenarnya juga langsung dapat mengevaluasi hasil pembelajaran menggunakan metode cerita ini dengan cara menyelipkan pertanyaan-pertanyaan penting selama bercerita atau menanyakan apa yang diperoleh anak selama mendengarkan cerita sang guru. Dari jawaban merekalah guru dapat mengetahui sejauhmana keberhasilan pesan-pesan moral atau intelektual yang diberikan dapat diserap anak.

Keunggulan:

- Murah, mudah, sederhana, dan aplikatif bagi guru.
- Dapat dijadikan sebagai sarana dan wahana penghibur hati anak.
- Dengan sedikit penambahan ekspresi lahiriah (intonasi vokal, mimik wajah dan gerak tubuh) pendongeng dapat menarik perhatian dan minat anak.

- Pengetahuan/pesan-pesan moral yang disampaikan dapat melekat dalam ingatan anak dalam jangka waktu yang cukup lama.
- Sangat tepat dan efektif untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan budi pekerti luhur.

Kelemahan:

- Bersifat teoretis dan imajinatif.
- Terlalu mengandalkan kemampuan olah vokal guru/ pendidik.
- Sasaran yang dapat dicapai terbatas pada aspek ruhaniah bukan jasmaniah.
- Kurang dan mungkin tidak dapat digunakan untuk mata pelajaran yang bersifat aplikatif. Contohnya, untuk menjelaskan mekanisme kerja suatu mesin atau reaksi berantai zat kimia tertentu.

3. Metode Menyanyi dan Musik

Metode Menyanyi adalah metode pembelajaran yang menggunakan media nyanyian sebagai wahana belajar anak. Sebab, perlu diketahui bahwa anak menurut fitrahnya menyukai intonasi nada dan ritme yang enak didengar.

Menurut Grace Sudargo, seorang musisi dan pendidik mengatakan, "Dasar-dasar musik klasik secara umum berasal dari ritme denyut nadi manusia sehingga ia berperan besar dalam perkembangan otak, pembentukan jiwa, karakter, bahkan raga manusia." Penelitian menunjukkan, musik klasik yang mengandung komposisi nada berfluktuasi antara nada

tinggi dan nada rendah akan merangsang kuadran C pada otak. Sampai pada usia 4 tahun, kuadran B dan C pada otak anak-anak akan berkembang hingga 80% dengan musik.

Menurut Ev. Andreas Christanday, musik sangat memengaruhi kehidupan manusia. Musik memiliki 3 bagian penting yaitu *beat, rhythm*, dan *harmony*. *Beat* memengaruhi tubuh, *rhythm* memengaruhi jiwa, sedangkan *harmony* memengaruhi ruh.

Contoh paling nyata bahwa *beat* sangat memengaruhi tubuh adalah dalam konser musik rock. Bisa dipastikan tidak ada penonton maupun pemain dalam konser musik rock yang tubuhnya tidak bergerak. Semuanya bergoyang dengan dahsyat, bahkan cenderung lepas kontrol. Ada suatu istilah yang disebut *head banger*, yaitu suatu gerakan memutar-mutar kepala mengikuti irama musik rock yang kencang dan tubuh itu mengikutinya seakan tanpa rasa lelah.

Sementara itu, *rhythm* (irama) berbeda. Jika hati kita sedang susah, cobalah mendengarkan musik yang indah, yang memiliki irama yang teratur, perasaan kita akan lebih enak dan *enteng*. Di luar negeri, sebagian rumah sakit memperdengarkan lagu-lagu indah untuk membantu penyembuhan para pasiennya. Hal ini menjadi suatu bukti bahwa *rhythm* sangat memengaruhi jiwa manusia.

Sementara itu, *harmony* sangat memengaruhi *ruh*. Jika kita menonton film horor, selalu terdengar *harmony* (melodi) yang menyayat hati, yang membuat bulu kuduk kita berdiri. Dalam ritual-ritual keagamaan juga banyak digunakan harmoni yang membawa ruh manusia masuk ke dalam alam penyembahan. Di

dalam meditasi, manusia mendengar *harmony* dari suara-suara alam di sekelilingnya.

Seorang ahli biofisika telah melakukan suatu percobaan tentang pengaruh musik bagi kehidupan makhluk hidup. Dua tanaman dari jenis dan umur yang sama diletakkan pada tempat yang berbeda. Tanaman yang pertama diletakkan dekat dengan pengeras suara (*speaker*) yang menyajikan lagu-lagu *slow rock* dan *heavy rock*, sedangkan tanaman yang lain diletakkan dekat dengan *speaker* yang memperdengarkan lagu-lagu yang indah dan berirama teratur.

Dalam beberapa hari, terjadi perbedaan yang sangat mencolok. Tanaman yang berada di dekat *speaker* lagu-lagu rock menjadi layu dan mati, sedangkan tanaman yang berada di dekat *speaker* lagu-lagu indah tumbuh segar dan berbunga. Hal ini menjadi suatu bukti nyata bahwa musik sangat memengaruhi kehidupan makhluk hidup. Dari paparan ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode menyanyi yang dilengkapi dengan musik akan sangat membantu anak melakukan pendewasaan diri.[45]

Cara kerja:

1. Guru menyiapkan tema materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada murid.
2. Guru mencari jenis lagu atau musik tertentu yang disukai anak.
3. Guru memodifikasi olah vokal lagu/musik tersebut sesuai dengan isi materi pelajaran yang ingin disampaikan.

[45] Agus Zubair Az., *Mengenal Dunia Bermain Anak* (Yogyakarta: Banyu Media, 2008), hlm. 16–19

4. Guru memberi contoh cara menyanyikan lagu/musik tersebut kepada murid.
5. Guru dan murid menyanyi bersama, jika perlu diiringi dengan tari-tarian atau ekspresi lahiriah lainnya seperti tepuk tangan atau menggerak-gerakkan kepala.

Keunggulan:

- Mudah, murah, sederhana, dan menyenangkan.
- Pengetahuan/pesan-pesan moral yang disampaikan dapat melekat dalam ingatan anak dalam jangka waktu yang cukup lama.
- Untuk jenis lagu tertentu dapat menumbuhkan semangat dan gairah hidup, jiwa patriotisme, dan hasrat pengorbanan yang besar.

Kelemahan:

- Pengetahuan yang diperoleh bersifat teoretis dan imajinatif.
- Kurang bahkan mungkin tidak tepat diterapkan untuk cabang ilmu sains dan teknologi.
- Membutuhkan kemampuan khusus seorang guru dalam hal olah vokal, lagu, dan musik.
- Sasaran pendidikan yang dapat dicapai terbatas pada unsur psiko-sosiologis.

34

Model Picture and Picture[46]

Pengertian:

Model *Picture and Picture* prinsip dan cara kerjanya sama dengan metode belajar menyusun gambar. Siswa sama-sama diminta menyusun gambar yang telah disiapkan secara berurutan dan sistematis. Sistematis dan berurutan sesuai nalar dan kekuatan logika anak (peserta didik). Bedanya, pada Model *Picture and Picture*, siswa diminta mengurutkan gambar yang telah disediakan guru satu per satu di depan kelas.

Setiap siswa hanya punya satu kesempatan untuk mengurutkan satu potong gambar yang ada di papan tulis (depan kelas). Dari proses ini, diharapkan potongan-potongan gambar tersebut dapat tersusun secara sistematis dan berurutan. Dengan demikian, pada akhir pembelajaran diperoleh satu

[46] Diolah dan dikembangkan dari: *Materi Diklat/Bimtek KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SMA Tahun 2009* hlm. 81. Materi Diklat/Bimtek ini disusun oleh Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS) SMA Dinas Pendidikan Kabupaten Lampung Tengah. Disajikan pada Kegiatan Diklat/Bimtek KTSP SMA Guru SMA Kabupaten Lampung Tengah SMA Negeri 1 Kotagajah pada 8–10 Februari 2010.

gambaran umum dan menyeluruh sesuai tema materi pelajaran yang ingin disampaikan guru.

Langkah-langkah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan materi umum sebagai pengantar.
3. Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi.
4. Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
5. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
6. Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
7. Guru dan murid membuat kesimpulan/rangkuman bersama.

Keunggulan:

- Mudah, murah, sederhana, dan efektif untuk melatih kemampuan analogi, sistematisasi nalar, dan kekuatan logika anak didik.
- Sangat cocok untuk tema materi pelajaran yang menggunakan prinsip reaksi berantai, hubungan sebab akibat, dan hukum mekanisme kerja fisika tertentu.
- Melibatkan peran aktif siswa selama proses pembelajaran.

Kelemahan:

- Terlalu banyak menggunakan imajinasi (daya khayal) dan intuisi (insting).
- Bersifat parsial (satuan).
- Membutuhkan banyak gambar.
- Tidak semua materi pelajaran dapat diwakilkan dalam bentuk gambar, apalagi dalam bentuk gambar yang berurutan.
- Cukup memberatkan guru, terutama untuk mencari gambar yang sesuai dengan tema pelajaran.

35 Metode C3T
Cerdas, Cermat, Cepat, dan Tepat

Pengertian:

Sesuai namanya, Metode C3T atau Cerdas, Cermat, Cepat, dan Tepat adalah model pembelajaran yang mengadopsi (mengambil) model kompetisi lomba cerdas cermat. Unsur pendidikan yang ditekankan adalah unsur kecerdasan, ketelitian, kecepatan, dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

Perbedaan Metode C3T dengan model lomba cerdas cermat pada umumnya adalah pada pola kerja dan aplikasinya (penerapannya). Lomba cerdas cermat umum terbatas pada 2, 3 atau 4 tim. Sementara itu, pola kerja dan penerapan C3T dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk semua siswa di kelas.

Metode C3T adalah model pembelajaran yang menekankan peran aktif siswa untuk belajar mandiri di dalam maupun luar sekolah. Objek dasar kurikulum dan garis-garis besar pembelajaran diberikan pada awal proses belajar-mengajar.

Setelah itu, diterapkan Model C3T. Bagi siswa yang berhasil menang berhak mengumpulkan 1 poin dan bagi siswa yang berhasil mengumpulkan 3 poin tidak boleh mengikuti lomba berikutnya. Ia berhak istirahat dan hanya boleh menjadi penonton dan pendengar. Dengan demikian, semakin lama semakin sedikit siswa yang tersisa dan akhirnya habis.

Pada tahap berikutnya, Model C3T diterapkan untuk tiap kelompok yang terdiri dari 2–3 orang. Caranya sama, mengumpulkan 3 poin dan memperoleh hak istirahat sebagai penonton dan pendengar. Semakin tingkat tahapan yang dilalui, materi soal yang diberikan tentu juga lebih berat dibandingkan tahap pertama.

Kelemahan utama teknik ini adalah jika semua siswa yang ada di kelas tersebut termasuk tipe anak yang pasif (malas/tidak suka belajar) dan pendiam (tidak suka bicara). Untuk mengatasi masalah semacam itu, anak didik harus dipaksa dengan aktivitas yang lebih memberatkan mereka. Contohnya, membuat catatan atau rangkuman materi pelajaran lebih banyak dari biasa, membuat makalah, artikel atau karya ilmiah selama proses C3T dilakukan. Dengan aktivitas pembelajaran yang dirasa lebih berat bagi siswa, diharapkan mereka termotivasi untuk secepat mungkin mendapat 3 poin sehingga bisa cepat beristirahat dan menjadi penonton dan pendengar. Semakin lama tidak mendapat poin, semakin banyak tugas berat yang harus dijalani. Jika harus merangkum, rangkuman yang diperoleh tentu menjadi lebih banyak.

Dari kondisi semacam itu, baik siswa yang cepat maupun lambat memperoleh poin sama-sama belajar. Siswa yang cepat

mendapat 3 poin tetap belajar tetapi sebagai penonton dan pendengar. Sementara itu, siswa yang lambat mendapat poin juga melakukan aktivitas belajar dari membuat rangkuman selama proses C3T berlangsung.

Cara kerja:

1. Guru menyiapkan materi pelajaran yang harus diberikan dalam jangka waktu tertentu, umpamanya materi pelajaran untuk 2–3 bulan sesuai acuan kurikulum yang berlaku.
2. Guru menyiapkan soal dan pertanyaan sebanyak mungkin sesuai materi pelajaran yang harus diberikan pada murid serta menyeleksinya berdasarkan tingkat kesulitan yang dimiliki.
3. Guru secara maraton menyampaikan garis-garis besar semua materi pelajaran tersebut dalam jangka waktu 1 hari.
4. Guru meminta siswa belajar di rumah.
5. Hari berikutnya, dilakukan proses cerdas, cermat, cepat, dan tepat (C3T). C3T berlaku untuk seluruh murid di kelas tersebut.
6. Guru menentukan mekanisme pelaksanaan C3T. Umpamanya siap yang cepat mengangkat tangan, ia yang berhak menjawab pertanyaan.
7. Jika jawaban siswa benar, ia mendapat 1 poin untuk satu jawaban benar. Setelah terkumpul 3 poin, siswa tersebut boleh istirahat dan menjadi penonton sekaligus pendengar C3T di kelas.
8. Jika soal yang diberikan tidak berhasil dijawab oleh semua siswa di kelas tersebut, pertanyaan soal diganti dengan pertanyaan yang lebih mudah.

9. Cara yang sama dilakukan terus-menerus sampai semua siswa memperoleh nilai 3 poin.
10. Hari berikutnya, siswa diundi secara acak untuk membentuk beberapa kelompok. Pembentukan kelompok ini dapat pula dilakukan oleh guru secara adil dengan pertimbangan pemerataan kemampuan siswa. Setiap kelompok terdiri dari 2–3 orang.
11. Metode yang sama diterapkan, satu pertanyaan benar memperoleh 1 poin untuk satu kelompok.
12. Jenis dan tipe soal yang digunakan untuk model pembelajaran C3T tahap kedua (untuk kelompok) berbeda dengan tahap pertama. Tahap kedua karena ditujukan untuk kelompok, tingkat kesulitannya lebih tinggi dibandingkan tahap pertama.
13. Banyaknya tahapan C3T yang akan dilalui menyesuaikan tingkat penguasaan materi pelajaran siswa di kelas tersebut.
14. Jika kemampuan siswa terbatas, pendalaman materi menjadi prioritas utama.
15. Sebaliknya, jika kemampuan siswa berada di atas rata-rata, pengembangan materi menjadi pilihan terbaik.

Keunggulan:

- Melatih dan meningkatkan rasa percaya diri siswa.
- Melatih mental dan semangat belajar.
- Melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru.
- Merupakan bentuk aplikasi dan pengembangan dari metode belajar mandiri.

- Materi pelajaran dapat berkembang dan dikembangkan oleh kedua belah pihak, pihak guru sebagai pendidik maupun oleh siswa sebagai subjek belajar.
- Banyak melibatkan unsur pendidikan mulai dari kognitif, afeksi, motorik, dan spiritual.

Kelemahan:

- Membutuhkan banyak soal dan pertanyaan.
- Membutuhkan kerja keras guru untuk membagi dan mengklasifikasikan jenis soal serta tingkat kesulitannya pada tiap tahap penerapan C3T. Contoh, Model C3T direncanakan dilakukan 3 tahap, jenis soal dan tingkat kesulitannya juga harus dibagi dalam 3 kelompok. Tingkat kesulitan soal tersebut adalah jenis soal yang mudah, sedang, dan berat.
- Cukup memberi beban psikologis bagi siswa, terutama mereka yang memiliki motivasi belajar rendah.
- Bersifat teoretis dan terlalu mengandalkan kemampuan retorika (olah vokal).
- Terlalu fokus pada kemampuan menjawab soal dan pemecahan masalah, bukan pembuktian nyata objek yang dipelajari.

36 Metode Pembelajaran Menebak Kata

Pengertian:

Metode Pembelajaran Menebak Kata termasuk metode pembelajaran yang paling sederhana. Siswa hanya diminta menebak maksud dan tujuan atau nama suatu objek tertentu pada suatu rangkaian kata dan kalimat. Melihat cara kerjanya, metode ini secara langsung atau tidak langsung mengandalkan bekal dan modal pengetahuan dasar yang dimiliki siswa.

Rangkaian kata atau kalimat yang diberikan hanya sebagai petunjuk mengarahkan siswa pada pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya atau sebagai petunjuk untuk memperoleh satu pengetahuan baru yang harus dicari sendiri. Pencarian sumber-sumber referensi tersebut telah ditentukan atau melalui proses diskusi kelompok dengan teman sekelas.

Metode Menebak Kata memiliki banyak modifikasi dan aplikasi yang beragam. Dari model serempak, kelompok, berpasangan, sampai dengan sendiri-sendiri. Meskipun prinsip dan cara kerjanya sama, tetapi penerapan masing-masing berbeda. Contoh:

Cara Kerja Model Serempak (bisa diterapkan untuk kelompok):

1. Guru memberi pengetahuan dasar sebagai pengantar.
2. Siswa diminta belajar materi pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
3. Guru menyiapkan rangkaian kata dan kalimat petunjuk sesuai materi pelajaran tersebut.
4. Rangkaian kata atau kalimat ini disusun dalam sebuah kartu/kertas.
5. Banyaknya kartu menyesuaikan banyaknya materi pelajaran yang harus dikuasai siswa.
6. Di depan kelas, guru menunjukkan 1 kartu yang berisi kata atau kalimat yang mengandung maksud tertentu kepada siswa.
7. Secara bersama-sama, siswa berusaha menebak maksud dan tujuan atau nama objek dari rangkaian kata tersebut.
8. Setelah 1 kartu berhasil dijawab, dilanjutkan untuk kartu berikutnya sampai semua kartu berhasil dijawab siswa.

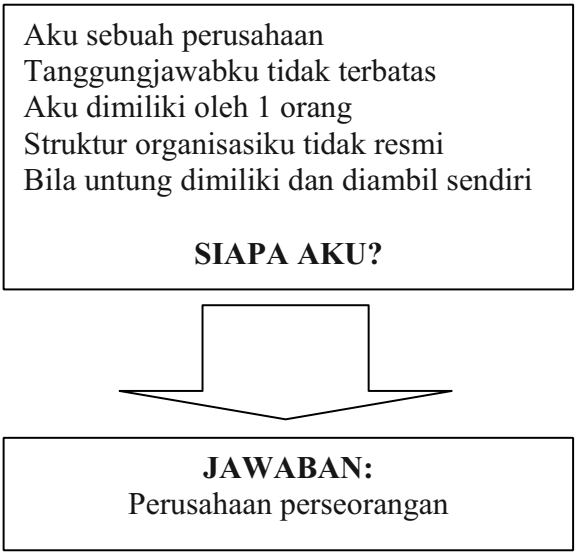
Cara Kerja Model Berpasangan:[47]

1. Guru memberi pengetahuan dasar sebagai pengantar.
2. Siswa diminta belajar materi pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
3. Guru menyiapkan rangkaian kata dan kalimat petunjuk sesuai materi pelajaran tersebut.

[47] Diolah dan dikembangkan dari *Materi Diklat/Bimtek KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SMA Tahun 2009*, hlm. 91–93. Materi Diklat/Bimtek ini disusun oleh Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS) SMA Dinas Pendidikan Kabupaten Lampung Tengah. Disajikan pada Kegiatan Diklat/Bimtek KTSP SMA Guru SMA Kabupaten Lampung Tengah SMA Negeri 1 Kotagajah pada 8–10 Februari 2010.

4. Rangkaian kata atau kalimat petunjuk (pertanyaan) disusun dalam sebuah kartu/kertas, sedangkan jawabannya ditulis dalam kartu/kertas yang berbeda.

Contoh Kartu:



5. Banyaknya kartu menyesuaikan banyaknya materi pelajaran yang harus dikuasai siswa.
6. Guru membagi siswa secara berpasangan.
7. Satu pasangan diminta berdiri di depan kelas berhadapan.
8. Peserta pertama membawa kartu petunjuk (pertanyaan), sedangkan pasangannya membawa kartu jawaban dalam kondisi dilipat, dimasukkan dalam amplop, atau ditempel di punggung tempat pasangan tersebut tidak dapat saling melihat jawaban.

9. Jawaban hanya bisa dilihat oleh guru atau siswa lain sebagai pendengar atau penonton.
10. Penonton dan pendengar tidak boleh memberi bantuan jawaban kepada pasangan yang berdiri di depan kelas.
11. Jika jawaban benar, pasangan tersebut boleh duduk.
12. Jika sampai batas waktu yang telah ditentukan pasangan tersebut tidak berhasil menebak kata yang dimaksud, penonton/pendengar boleh memberi bantuan kata atau kalimat petunjuk tambahan, tetapi bukan jawaban.
13. Jika pasangan tersebut tetap tidak bisa menjawab, materi soal diganti dengan materi soal yang lebih mudah oleh guru.

Cara Kerja Model Sendiri-Sendiri:

1. Guru memberi pengetahuan dasar sebagai pengantar.
2. Siswa diminta belajar materi pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
3. Guru menyiapkan rangkaian kata dan kalimat petunjuk sesuai materi pelajaran tersebut.
4. Rangkaian kata atau kalimat ini disusun dalam sebuah kartu/kertas.

Contoh Kartu:

- Aku adalah suatu rumus fisika.
- Aku adalah energi yang diperoleh karena posisiku.
- Besarnya aku ditentukan oleh 3 elemen, yaitu massa, gravitasi, dan ketinggian

SIAPA AKU?

JAWABAN:

$$Ep = m. g. h$$

Keterangan:

- Ep = Energi Potensial (joule)
- m = Massa (kilogram)
- g = Gravitasi (newton perkilogram)
- h = Ketinggian (meter)

5. Banyaknya kartu dan soal yang diberikan menyesuaikan banyaknya jumlah siswa.
6. Tiap siswa diminta satu per satu maju ke depan kelas menjawab satu kartu petunjuk kata yang diberikan.
7. Jika siswa tersebut tidak berhasil menebak kata yang diberikan, siswa lain boleh memberi bantuan petunjuk.
8. Jika siswa tetap tidak bisa menjawab meskipun telah mendapat bantuan petunjuk siswa lain, kartu materi soal diganti.

9. Jika semua siswa dalam kelas itu juga tidak bisa menemukan jawaban, siswa diperbolehkan mencari rumus tersebut di buku.
10. Pada akhir pelajaran, guru merangkum ulang dan menjelaskan pada siswa materi soal mana yang belum atau tidak dapat dijawab oleh mereka.

Keunggulan:

- Melatih daya nalar, kemampuan analitis, dan sikap kritis siswa.
- Melatih siswa untuk belajar berpikir sistematis dan konstruktif.
- Mengasah rasa percaya diri dan meningkatkan kemampuan imajinasi.
- Membiasakan anak untuk belajar secara mandiri.
- Melibatkan peran serta aktif siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru.
- Cenderung menyenangkan, terutama jika dilakukan berkelompok (serempak) dalam satu kelas.
- Pengetahuan yang diperoleh siswa bersifat merata ke semua peserta tebak kata.

Kelemahan:

- Bersifat teoretis dan tidak aplikatif.
- Cenderung terbatas pada kelompok ilmu-ilmu sosial.
- Membutuhkan kerja keras, kemampuan intelektual, dan pengorbanan waktu yang cukup besar bagi seorang guru

jika ingin menerapkan metode ini pada cabang ilmu sains dan teknologi.

- Biasanya kurang didukung oleh fakta dan bukti nyata.

37 Metode Penugasan Mengunduh dari Internet

Pengertian:

Metode Penugasan Mengunduh dari Internet adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa secara aktif untuk belajar dari internet. Peran guru dibatasi fungsinya sebagai pemberi perintah dan penugasan pada siswa untuk mencari tema, materi atau bahan pelajaran yang akan dibahas dari internet. Tema diberikan, siswa kemudian mencarinya dari internet.

Materi yang diberikan pada siswa dapat bermacam-macam. Dari jenis artikel, karya ilmiah, lagu dan musik, teknologi, sampai film-film pendidikan. Internet boleh dikatakan salah satu sumber ilmu pengetahuan dan teknologi yang paling lengkap. Hampir semua ilmu pengetahuan dan teknologi yang ingin dipelajari manusia ada dalam internet.

Cara Kerja:

1. Guru menyiapkan tema materi pelajaran yang akan dibahas.
2. Guru memberikan penjelasan singkat tema materi pelajaran yang akan diberikan pada siswa.

3. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok sesuai tema materi pelajaran yang telah disiapkan. Jika memungkinkan, tiap siswa mendapat tema materi yang berbeda satu sama lain untuk menghindari siswa menyontek.
4. Siswa diminta mencari tema mata pelajaran yang telah diberikan pada tiap siswa untuk mengunduhnya dari internet.
5. Siswa diberikan batas waktu tertentu.
6. Jika sekolah memiliki laboratorium komputer lengkap dengan sarana dan prasarana internet yang dibutuhkan, siswa dapat dibimbing untuk mencari tema mata pelajaran tersebut secara bergantian. Dengan demikian, pengawasan lebih terjangkau.
7. Setelah batas waktu yang ditentukan selesai, siswa diminta mempresentasikan tema materi pelajaran yang telah diperolehnya di depan kelas untuk didiskusikan.
8. Presentasi dan diskusi dapat dilakukan secara berkelompok atau perseorangan dalam grup tertentu berdasarkan pembagian kelompok siswa. Dengan demikian, dalam satu kelas ada kemungkinan terbagi dalam 2 atau 3 grup. Tiap grup menyajikan hasil pengunduhan masing-masing siswa.
9. Pada tahap berikutnya, tiap group mempresentasikan rangkuman kesimpulan yang diperoleh di depan kelas untuk didiskusikan.

Keunggulan:

1. Siswa aktif belajar.

2. Siswa lebih familiar dengan pengetahuan dan teknologi internet.
3. Kemampuan belajar siswa dapat berkembang lebih pesat.
4. Ilmu dan pengetahuan yang diperoleh siswa menjadi tidak terbatas.
5. Melatih kemampuan berkomunikasi dan berdiskusi siswa di samping melatih kemampuan motorik dalam hal penggunaan dan pemanfaatan teknologi.
6. Mudah dilakukan, baik bagi siswa maupun bagi guru.
7. Cenderung menyenangkan.

Kelemahan:

1. Terpaku dan sangat tergantung pada kemajuan teknologi informasi.
2. Peluang siswa mengakses atau mengunduh dari situs-situs yang kurang baik menjadi cukup besar, seperti situs porno, anarkis, kriminal, dan kekerasan seksual lainnya.
3. Cenderung melemahkan siswa dalam hal menumbuhkan motivasi belajar terutama yang mengandung unsur motorik seperti menulis, berhitung, atau berolahraga.
4. Melatih siswa untuk menjadi penyontek (plagiat) dan pembajak hak cipta. Penyebabnya jelas karena hanya mengandung unsur *copy paste* (menyontek/meniru).
5. Kurang efektif untuk mata pelajaran yang melibatkan kegiatan dan aktivitas fisik seperti mata pelajaran keterampilan dan olahraga.
6. Sering kali siswa menjadi kecanduan (ingin lagi dan lagi).

38 Metode Penerapan Prinsip Pengembangkan Kreativitas Anak

Pengertian:

Mengembangkan kreativitas anak menurut sebagian orang gampang-gampang susah. Disebut mudah bila anak yang dididik termasuk anak yang cepat menyerap materi apa yang diberikan orangtua atau guru, dan menjadi sulit bila sebaliknya. Mengembangkan kreativitas hampir sama dengan meningkatkan kemampuan belajar anak, baik secara intelektual maupun motorik.

Kreatif secara intelektual berarti membimbing dan melatih anak untuk menjadi anak cerdas. Sementara itu, kreatif secara motorik berarti membimbing dan melatih anak untuk menjadi anak yang terampil dan cekatan. Mampu melakukan segala sesuatunya seorang diri serta tidak perlu banyak dinasihati dan dibimbing sudah pasti dikerjakannya.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak, terutama bagi anak usia sekolah dasar dan menengah. Pada anak seusia ini, kemampuan

motorik dan intelektualnya sangat menonjol sehingga tidak terlalu sulit membimbingnya. Hal ini berbeda dengan anak seusia di atasnya, terutama bagi orang dewasa. Meskipun bagi orang dewasa pengembangan kreativitas yang dimiliki lebih signifikan bentukan yang bisa dihasilkannya, secara umum lebih banyak terarah pada pembentukan budaya bukan kreativitas dalam arti cerdas dan kreatif.

Anak cerdas adalah anak yang tidak pernah kehabisan akal untuk belajar menjadi siswa pandai. Sementara itu, anak kreatif adalah anak yang mampu melakukan segala sesuatunya seorang diri. Oleh karena itu, bagi orangtua memiliki anak yang cerdas dan kreatif merupakan salah satu kebanggaan tersendiri. Berikut beberapa tip dan trik jitu bagi orangtua dan guru untuk mengembangkan kreativitas anak.

1. Gunakan Benda/Barang yang Ada di sekitar Anak

Menggunakan barang atau benda yang ada di sekitar anak dapat membantunya menghargai keberadaan makhluk hidup dan kelestarian lingkungan. Anak akan terbiasa bersyukur dan mampu memanfaatkan benda-benda yang ada di sekelilingnya. Benda atau barang yang semula tidak terpakai dapat diolah menjadi barang yang lebih berguna.

Cara semacam ini di samping hemat bahan juga dapat menumbuhkembangkan semangat menghargai lingkungan yang bersih dan asri. Dengan kata lain, anak akan lebih peduli terhadap lingkungan dan kecerdasan mereka pun dapat meningkat. Terutama, dalam hal memanfaatkan dan mengolah barang bekas.

Sebenarnya, penggunaan benda atau barang bekas yang ada di sekitar anak tidak mesti dari benda atau barang bekas, tetapi dapat juga menggunakan benda atau barang baru yang tidak terpakai atau belum sempat diolah. Contohnya, kertas karton, kotak plastik, botol minuman, dan lain-lain.

Penggunaan barang semacam ini untuk mengembangkan kreativitas anak terbukti efektif. Di samping melatih mereka untuk lebih menghargai lingkungan yang bersih juga mampu merangsang potensi kreativitas terpendam lainnya.

2. Ajak Berkeliling

Tip jitu berikutnya adalah mengajak anak berkeliling ke tempat-tempat pengolahan barang bekas atau tempat-tempat yang merupakan tempat reproduksi barang olahan menjadi barang jadi. Contohnya, *home industry* produk limbah kayu, karet, besi atau kertas.

Kegiatan berkeliling melihat-lihat tempat produksi barang-barang olahan sangat membantu anak untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuannya. Imajinasi dan kreativitas anak akan tumbuh dengan cepat serta daya tangkap motorik indra menjadi lebih sempurna karena melihatkan aktivitas dan kegiatan langsung seperti melihat, mendengar, meraba, sampai pada berpikir.

Kegiatan berkeliling ini akan menjadi lebih lengkap bila anak juga diajak ke tempat-tempat baru, termasuk tempat wisata khusus anak. Sebab, biasanya tempat-tempat wisata anak dirancang secara unik dengan bentuk-bentuk dan pola

baru yang lebih menantang seperti perosotan, gorong-gorong, ayunan tali sampai pada kolam renang anak.

Keunikan dan keindahan tempat semacam itu biasanya juga dijaga dari segi keamanan dan kebersihannya. Dengan demikian, anak akan merasa aman dan nyaman saat memainkannya.

3. Sediakan Mainan Rakitan

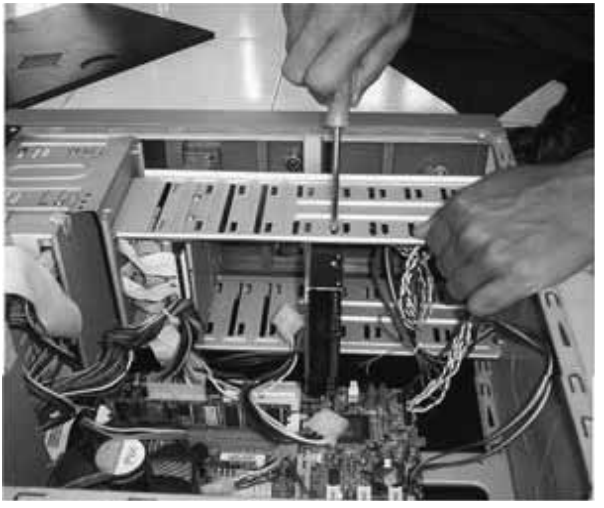
Tip jitu berikutnya untuk mengembangkan kreativitas anak adalah menyediakan mereka mainan rakitan. Mainan rakitan sangat membantu pengembangan bakat motorik dan imajinasi anak. Mainan rakitan berdasarkan motif dan tujuan awal pembuatannya memang dirancang untuk melatih kreativitas anak. Oleh sebab itu, wajar bila mainan rakitan masuk kategori mainan edukatif.

Dalam hal ini, anak tidak dibiasakan untuk menggunakan mainan produk jadi, tetapi mainan setengah jadi yang harus dirakit sebelum digunakan untuk bermain. Dengan demikian, gerak jari, tangan, tubuh, dan imajinasi anak bekerja lebih banyak. Selain itu, anak akan mendapat kepuasan tersendiri saat ia berhasil merakit mainannya dengan benar.

Berkembangnya industri mainan membuat produk mainan rakitan semakin banyak dan bervariasi. Kondisi ini akan sangat membantu anak untuk memperoleh kepuasan psikologis yang sesuai dengan keinginannya. Orangtua hanya tinggal memilih dan memilah-milah mainan mana yang tepat untuk diberikan pada anak.

Pada level yang lebih tinggi, mainan rakitan bukan lagi dianggap sebagai mainan semata, melainkan juga pendidikan

intelektual. Contohnya, komputer rakitan. Bagi anak usia remaja, komputer rakitan bisa dianggap sebagai mainan rakitan. Keberhasilan merakit komputer dengan benar dapat menjadi kepuasan tersendiri.



Komputer rakitan. [48]

Komputer rakitan memiliki kemampuan dan cara kerja yang sama dengan komputer standar. Bahkan, pada komputer rakitan bisa dilakukan modifikasi-modifikasi yang tidak bisa dilakukan pada komputer standar. Di samping mengasah keterampilan intelektual, komputer rakitan juga bisa digunakan memperdalam kemampuan kreativitas motorik.

4. Ajarkan secara Langsung

Tip jitu berikutnya adalah mengajarkan secara langsung bentuk kreativitas yang ingin diberikan pada anak. Kreativitas

[48] Sumber foto: *http://www.google.co.id/*, Diakses pada 25 Agustus 2010.

bukan barang mati yang bisa muncul begitu saja. Kreativitas merupakan salah satu kemampuan untuk menciptakan suatu bentuk yang harus diasah dan dilatih terus-menerus. Sebab, kreativitas cenderung akan hilang bila tidak dilatih dan dibiasakan untuk digunakan.

Pembelajaran kreativitas secara langsung dapat mempermudah pengawasan dan pengendalian hasil akhir yang ingin dicapai. Selain itu, anak dapat terpantau dengan benar. Teknik pembelajaran secara langsung juga dapat mengurangi risiko kesalahan teknis atau penyimpangan selama praktik dilakukan. Keterampilan dan kecakapan anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan dapat terpantau dan dievaluasi secara menyeluruh.

Selain itu, komunikasi terbuka antara anak dengan orangtua dapat berjalan dengan baik. Orangtua memberi pengetahuan dan pengalaman hidupnya kepada anak, dan sebaliknya, anak juga dapat mengungkapkan perasaannya kepada orangtua. Pembelajaran semacam itu tidak hanya bermanfaat dilihat dari segi motorik, tetapi juga psiko-intelektual anak.

5. Gunakan Prinsip: Tidak Ada yang Tidak Bisa Diolah

Tip jitu mengembangkan kreativitas anak berikutnya adalah menerapkan prinsip "Tidak ada yang tidak bisa diolah". Selama ada kemauan di situ ada jalan. Mungkin kreativitas khusus yang kita miliki sebagai orangtua terbatas, tetapi tidak demikian dengan kreativitas secara umum. Kita bisa mencontoh bentuk-bentuk kreativitas orang lain dengan prasarana tenaga bantu semacam kursus, les atau privat.

Banyak contoh yang bisa kita serap dari berbagai media. Mulai dari televise, radio, internet, lembaga-lembaga pendidikan nonformal, sampai pada orang-orang yang berhasil dalam hidupnya dengan mengembangkan kreativitas mereka. Orang-orang yang memiliki semangat juang dan kegigihan dalam berusaha. Mereka yang mulai merintis karier dari nol hingga menjadi orang sukses.

6. Kenalkan Setiap Bentuk Kreativitas dan Teknologi Terbaru

Tip jitu yang keenam adalah mengenalkan setiap bentuk kreativitas dan teknologi terbaru pada anak. Penting bagi orangtua untuk mengenalkan setiap bentuk kreativitas dan teknologi terbaru pada anak meskipun dengan media sederhana semisal gambar atau wahana pengetahuan dasar tentang teknologi tersebut. Hal ini akan sangat membantu meningkatkan kecerdasan dan wawasan dasar mereka.

Caranya mudah, kita bisa mengajak anak menonton TV, membeli majalah IPTEK, membuka internet, atau jalan-jalan ke tempat-tempat penting yang sekiranya dapat menambah wawasan dan pengetahuan mereka. Dengan demikian, anak dapat mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan teknologi tanpa harus takut salah arah. Sebab, perkembangan teknologi dari hari ke hari sedemikian pesat. Dengan demikian, orangtua harus berusaha terbuka dan mawas diri serta ikut memantau perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terbaru. Hal ini bukan hanya baik untuk diri sendiri, melainkan juga untuk pembelajaran anak sebagai bekal masa depannya. Jangan malu

untuk mengoreksi diri dan terbuka terhadap perkembangan teknologi. Sebab, pada dasarnya perkembangan teknologi tidak mungkin dicegah dan hal ini adalah kenyataan yang akan dihadapi anak di masa depan.

7. Jangan Batasi Anak untuk Berimajinasi

Tip jitu yang terakhir adalah jangan membatasi anak untuk berimajinasi. Imajinasi adalah unsur dasar pembentuk kreativitas. Oleh sebab itu, membatasi imajinasi sama artinya membatasi kreativitas anak. Imajinasi penting bagi anak sebab di samping sebagai unsur dasar pembentuk kreativitas juga berguna untuk menghindari anak dari stres dan tekanan mental berlebih. Dengan berimajinasi, anak akan memperoleh kepuasan psikologis.

Anak kreatif pada umumnya memiliki imajinasi yang kuat. Dengan kekuatan imajinasinya, mereka selalu berusaha menciptakan hal-hal baru. Hal-hal yang kadang tidak terpikir oleh orang dewasa untuk melakukannya. Di sinilah keunikan dan kelebihan imajinasi. Imajinasi dalam wujud yang sesungguhnya bersifat tidak terbatas. Artinya, memiliki sifat meluas dan bebas dalam arti bebas sebebas-bebasnya.

Oleh karena itu, peran dan fungsi orangtua dalam hal imajinasi anak hanya terbatas pada perwujudannya. Dalam hal ini, harus dicermati bahwa selama imajinasi anak tidak membahayakan bagi dirinya atau orang lain di sekitarnya, tidak ada yang perlu ditakutkan. Justru di sinilah peran dan fungsi orangtua menjadi nyata. Namun, jika imajinasi anak sudah diwujudkan dalam bentuk nyata dan terindikasi berbahaya

bagi diri atau orang lain di sekitarnya, tugas orangtualah membimbing dan mengarahkan mereka ke jalur yang benar.

Keunggulan:

1. Mudah dan menyenangkan.
2. Memiliki peluang berhasil lebih tinggi dibandingkan menggunakan model pembelajaran klasik dan konvensional di sekolah.
3. Tidak membebani mental dan psikologis siswa.
4. Bersifat aplikatif dan nyata.
5. Wawasan dan pengetahuan anak dapat berkembang secara maksimal.
6. Dapat digunakan untuk model pembelajaran seni, teknologi, dan keterampilan aplikatif.

Kelemahan:

1. Membutuhkan biaya, bahan, dan peralatan belajar yang relatif lebih banyak dari biasa.
2. Membutuhkan waktu dan pendampingan orangtua sehingga orangtua perlu meluangkan waktu dan tenaga bagi anak-anaknya.
3. Tidak bisa dilakukan di sekolah. Sebagian besar hanya bisa dilakukan di rumah disertai dengan pengawasan dan bimbingan orangtua.

39 Metode Reward (Hadiah) dan Punishment (Hukuman)

Pengertian:

Metode Reward and Punishment atau yang disebut juga Metode Pemberian Hadiah dan Hukuman. Metode Reward and Punishment adalah metode pembelajaran interaktif antara guru dan siswa yang menerapkan sistem pemberian hadiah bagi siswa yang aktif dan benar dalam menjawab soal latihan dan sebaliknya memberikan hukuman bagi siswa yang tidak aktif atau tidak benar dalam menjawab soal latihan.

Metode Reward and Punishment ini terdiri dari 2 model, yaitu Model Reward and Punishment Murni dan Model Reward and Punishment Campuran. Dalam Model Reward and Punishment Murni siswa hanya memiliki 2 pilihan, yaitu aktif dan mendapatkan hadiah atau sebaliknya pasif dan mendapat hukuman. Sementara itu, pada Metode Reward and Punishment Campuran, siswa mendapat alternatif ketiga, yaitu tidak aktif dan tidak pasif. Dalam arti, tetap aktif mengikuti jalannya proses belajar mengajar dan interaksi model pembelajaran di kelas, tetapi juga tidak aktif menjawab soal yang diberikan guru.

Untuk model kedua, siswa yang tidak aktif tidak mendapat hukuman, tetapi juga tidak mendapat hadiah. Siswa yang aktif belajar sering mendapat hadiah, sedangkan siswa yang tidak aktif mengikuti jalannya proses belajar mengajar di kelas dalam arti membuat kegaduhan atau keributan di kelas saat proses belajar mengajar berlangsung maka ia akan mendapat hukuman.

Hukuman diterapkan hanya jika siswa nakal atau malas belajar atau membuat keribuatan saat proses belajar mengajar berlangsung. Untuk model kedua, proses belajar mengajar di kelas berlangsung sebagaimana biasa. Namun, untuk model pertama tidak. Untuk model pertama siswa dipaksa memilih. Aktif belajar dan mendapat hadiah atau sebaliknya malas belajar dan mendapat hukuman.

Hukuman yang dipilih pun tentu tidak seperti hukuman biasa, tetapi hukuman yang bersifat mendidik. Misalnya, hukuman menghafal materi pelajaran tertentu atau hukuman membuat karya ilmiah dengan tema yang sudah ditentukan.

Langkah kerja:

1. Guru menyiapkan materi pelajaran yang akan diberikan pada siswa.
2. Guru memberikan penjelasan materi pelajaran tersebut kepada siswa.
3. Di tengah-tengah penjelasan materi, guru menyelipkan pertanyaan-pertanyaan latihan soal sesuai dengan materi pelajaran yang sedang diberikan.

4. Bagi siswa yang aktif menjawab dengan benar mendapat hadiah tertentu seperti alat tulis sekolah dan kebutuhan belajar lainnya.
5. Bagi siswa yang membuat keributan di kelas atau malas belajar diberikan kesempatan menjawab soal. Jika ia bisa menjawab dengan benar, ia mendapat hadiah. Sebaliknya, jika ia salah dalam menjawab soal dan sebelumnya terbukti membuat keributan di kelas, ia akan mendapat hukuman sesuai tingkat kesalahannya.
6. Semakin banyak materi soal diberikan, hadiah yang harus diberikan pun semakin banyak. Demikian pula sebaliknya, semakin banyak siswa yang membuat keributan atau malas belajar, hukuman yang diberikan juga semakin banyak.

Keunggulan:

1. Memacu siswa untuk berkompetisi.
2. Motivasi belajar siswa dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal.
3. Kemampuan belajar siswa dapat bersifat menyebar dan merata ke seluruh peserta didik. Hal ini mungkin terjadi disebabkan adanya unsur psikologis dalam berkompetisi ditambah adanya unsur kesepahaman pengetahuan pada diri peserta didik. Komunikasi yang dibangun oleh teman sebaya biasanya lebih dapat mudah diserap oleh teman sebaya lainnya dalam satu kelas.
4. Ikatan emosional antara peserta didik dengan guru dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan kata lain, kesenjangan pengetahuan yang dimiliki guru dan siswa

dapat diperkecil karena adanya interaksi komunikasi aktif antara siswa dengan guru.

5. Bersifat mudah dan menyenangkan, baik bagi guru maupun siswa.
6. Bagi siswa yang malas belajar menjadi terpacu untuk ikut berkompetisi. Setidaknya, motivasi belajar siswa pemalas dapat dikurangi karena adanya unsur ancaman mendapat hukuman jika tidak mau belajar.

Kelemahan:

1. Membutuhkan biaya tambahan untuk menyiapkan hadiah bagi siswa yang aktif dan rajin belajar.
2. Terkadang dapat menjadi beban psikologis tersendiri bagi siswa pemalas dan memiliki mental lemah. Lebih khusus lagi, bagi siswa yang tidak memiliki rasa percaya diri cukup untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki. Untuk mengatasi kondisi semacam ini, guru harus lebih jeli dan bijaksana memilih hadiah atau hukuman yang tepat. Contohnya, sindiran atau cemooh. Terkadang hukuman sindiran atau cemooh bagi siswa yang memiliki tipe sensitif (kepekaan emosional tinggi) dapat berakibat lebih buruk dibandingkan hukuman langsung seperti menyapu lantai atau membersihkan jendela. Oleh karena itu, kemampuan memilih hukuman atau hadiah yang tepat untuk siswa yang memiliki sifat sensitif menjadi kunci utama keberhasilan proses belajar mengajar di kelas jika ingin menerapkan Metode Reward and Punishment.

3. Pada umumnya bersifat terfokus pada siswa yang aktif, cerdas, dan komunikatif dibandingkan siswa-siswa biasa. Bahkan, kadangkala siswa yang rajin belajar tetapi kurang komunikatif sering kali juga terabaikan. Dengan demikian, konsep pembelajaraan pemerataan pengetahuan yang ideal tidak tercapai.

40 Metode Belajar Kerja Nyata (BKN)

Pengertian:

Metode Belajar Kerja Nyata adalah metode pembelajaran yang menerapkan prinsip belajar dan bekerja secara nyata. Untuk tingkat perguruan tinggi kadang disebut dengan istilah *Kuliah Kerja Nyata* atau KKN. Metode pembelajaran konvensional di kelas pada umumnya adalah konsep belajar yang murni untuk tujuan mencari ilmu, sedangkan dalam metode belajar kerja nyata tidak.

Pada Metode Belajar Kerja Nyata seorang siswa dilatih, dibimbing, dan diajarkan untuk bekerja secara nyata, bukan semata-mata belajar mencari ilmu pengetahuan. Siswa dilatih, dibimbing, dan diajarkan untuk mengerjakan suatu pekerjaan yang benar-benar dapat menghasilkan uang bukan sekadar pengetahuan semata.

Ada hasil kerja yang dapat dilihat dan dirasakan secara nyata. Hasil kerja nyata yang dapat menjadi ukuran kemampuan bekerja seorang siswa jika suatu saat nanti ia tamat dari

sekolahnya. Konsep semacam ini tidak dimiliki pada metode pembelajaran konvensional. Metode Belajar Kerja Nyata menekankan pada unsur kesesuaian dan penyesuaian antara teori dan konsep bekerja yang diperoleh dari sekolah dengan pengalaman praktik kerja nyata dalam dunia usaha. Dengan demikian, kemampuan intelektual, afeksi, dan motorik anak dapat terarah dan terukur dengan jelas.

Langkah kerja:

1. Guru membangun komunikasi, relasi, dan kerja sama antara pihak sekolah dengan pihak luar yang berbentuk perusahaan atau unit usaha tertentu sesuai dengan mata pelajaran yang dipelajari siswa di sekolah.
2. Pihak sekolah yang diwakili guru bidang studi atau kepala sekolah membuat komitmen dan perjanjian tertentu yang berhubungan dengan kerja sama yang akan dibangun. Contohnya adalah sebagai berikut.
    a) Komitmen tentang apa saya yang harus dikerjakan siswa selama belajar di perusahaan atau unit usaha.
    b) Apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan siswa selama belajar kerja nyata.
    c) Unsur apa yang menjadi penilaian pokok antara pihak perusahaan dengan pihak sekolah.
    d) Standar evaluasi yang menjadi ukuran keberhasilan belajar kerja nyata siswa di perusahaan atau unit usaha tersebut, contoh:

DAFTAR NILAI PESERTA PRAKTIK BELAJAR KERJA NYATA

PT. NUTRON MAS

Jl. Ahmad Yani No. 1 Kota Medan.

Nama : ……..
No. Absen : ……..
Kelas/Jurusan : ……..
Asal Sekolah : ……..

No.	Unsur Dasar	Nilai
Kemampuan Kognitif		
1	Pengetahuan dasar tentang objek yang menjadi sasaran kerja	
2	Kemampuan dasar menemukan titik masalah (kerusakan)	
3	Kemampuan dasar menyelesaikan masalah	
4	Kemampuan berinovasi	
	Jumlah	
Kemampuan Motorik		
1	Ketelitian menangani bahan dan peralatan praktik	
2	Ketekunan membersihkan bahan, peralatan, dan lingkungan kerja	
3	Keterampilan merakit komponen	
4	Profesionalisme kerja	
	Jumlah	
Kemampuan Afektif		
1	Kejujuran	
2	Disiplin	

3	Kerja sama tim	
4	Komunikasi	
5	Kepemimpinan	
	Jumlah	

Medan, 20 April 2020
Kepala Teknisi PT. Nutron Mas

Ir. Murdiananta, M.Psi

e) Jam kerja dan jangka waktu berapa lama siswa melakukan praktik belajar kerja nyata di perusahaan.
f) Timbal balik yang diperoleh pihak perusahaan dari sekolah atau sebaliknya keuntungan yang diperoleh sekolah dari pihak perusahaan.

3. Kesepakatan tersebut dituangkan dalam bentuk perjanjian dan komitmen tertulis antara pihak sekolah dengan perusahaan, tetapi itu tidak berlaku mutlak.
4. Siswa melaksanakan Belajar Kerja Nyata di perusahaan sesuai dengan kesepakatan yang telah dilakukan antara pihak sekolah dengan pihak perusahaan.

Keunggulan:

1. Kemampuan bekerja siswa dapat terukur dan terdeteksi sejak awal.
2. Dapat menjadi modal dasar pembiasaan bekerja bagi siswa jika suatu saat nanti ia tamat sekolah.

3. Pengetahuan yang diperoleh siswa lebih sempurna karena melibatkan sedikitnya 3 unsur pendidikan seperti unsur motorik, afektif, dan kognitif. Hal ini sangat mungkin terjadi karena metode pembelajaran yang diterapkan melibatkan unsur pengalaman kerja yang secara langsung maupun tidak langsung menjadi modal dasar pembiasaan mental siswa ketika menghadapi masalah dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.

Kelemahan:

1. Terfokus pada kemampuan motorik seperti keterampilan, ketelitian, ketekunan, dan kegigihan dalam bekerja.
2. Kemampuan kognitif ideal ilmu pengetahuan sering kali terabaikan.
3. Butuh kerja sama dengan pihak lain, terutama kerja sama dengan perusahaan atau pengusaha yang bergerak dalam bidang sejenis. Jenis usaha yang memiliki bidang kerja yang sama dengan apa yang dipelajari di sekolah. Contohnya, mata pelajaran *accounting* dengan pembukuan keuangan perusahaan, mata pelajaran marketing dengan profesi salesman, mata pelajaran rancang bangun gedung dengan arsitek, mata pelajaran komputer dan jaringan dengan profesi programmer, mata pelajaran patologi umum dengan profesi kedokteran, dan seterusnya.
4. Siswa cenderung meremehkan pengetahuan teoretis (kognitif) di sekolah.

41 Metode Magang (Praktik Industri/Kontrak Kerja)

Pengertian:

Metode Magang kadang disebut juga dengan istilah *praktik industri* atau *kontrak kerja terbatas.* Sebenarnya, ketiga istilah tersebut memiliki definisi dan pengertian yang berbeda-beda, tetapi dalam banyak hal menerapkan prinsip kerja yang sama. Praktik kerja secara nyata di dunia industri/perusahaan. Setelah praktik kerja nyata dianggap oke, siswa langsung bisa bekerja di tempat itu setelah lulus sekolah.

Metode Magang adalah metode pembelajaran yang menerapkan prinsip persiapan dan penyesuaian kerja. Metode magang hampir sama dengan metode belajar kerja nyata. Siswa belajar bekerja secara nyata dalam dunia usaha yang sesuai dengan bidang studi yang dipelajarinya. Bedanya, untuk teknik magang, siswa yang lolos seleksi selama magang langsung diterima bekerja di tempat itu. Sementara itu, bagi mereka yang tidak lolos seleksi magang hanya memperoleh piagam atau sertifikat bukti magang dengan standar nilai dan kriteria yang telah ditentukan.

Siswa yang dianggap mahir dan berprestasi saat magang berlangsung langsung diterima bekerja di tempat itu tanpa harus mengikuti seleksi lagi. Teknik magang biasanya dilakukan menjelas kelulusan siswa sehingga setelah selesai magang, tidak lama setelah itu lulus sekolah dan bisa langsung bekerja di temoat yang sama. Langkah dan cara kerjanya sama persis dengan teknik belajar kerja nyata. Perbedaannya hanya terletak pada status siswa setelah lulus sekolah langsung berstatus karyawan di perusahaan tempat dia magang.

Langkah kerja:

1. Guru membangun komunikasi, relasi, dan kerja sama antara pihak sekolah dengan pihak luar yang berbentuk perusahaan atau unit usaha tertentu sesuai dengan mata pelajaran yang dipelajari siswa di sekolah.
2. Pihak sekolah yang diwakili guru bidang studi atau kepala sekolah membuat komitmen dan perjanjian tertentu yang berhubungan dengan kerja sama yang akan dibangun.
3. Kesepakatan tersebut dituangkan dalam bentuk perjanjian dan komitmen tertulis antara pihak sekolah dengan perusahaan, khususnya bagi siswa yang dianggap berprestasi selama proses magang berlangsung.
4. Siswa melaksanakan proses magang di perusahaan sesuai dengan kesepakatan yang telah dilakukan antara pihak sekolah dengan pihak perusahaan.
5. Siswa yang dianggap berprestasi selama proses magang berlangsung pada tahap berikutnya langsung diangkat sebagai karyawan setelah dia lulus sekolah.

Keunggulan:

1. Kemampuan belajar dan bekerja siswa dapat terukur dan terdeteksi sejak dini.
2. Ada penyesuaian adaptasi siswa dengan dunia kerja yang akan dia jalani.
3. Bersifat aplikatif dan nyata.
4. Kemampuan psiko-sosiologis dan keterampilan motorik dapat berkembang secara maksimal.

Kelemahan:

1. Umumnya digunakan untuk mempersiapkan tenaga kerja kelas menengah ke bawah.
2. Terfokus pada dunia kerja.
3. Motivasi anak untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi cenderung menurun.
4. Untuk bidang-bidang tertentu memiliki risiko kecelakaan kerja yang lebih besar. Terutama untuk jenis pekerjaan yang memiliki risiko kecelakaan kerja (peluang mal praktik) tinggi.

42

Metode Penyesuaian Tujuan Pembelajaran[49]

Pengertian:

Metode Penyesuaian Tujuan Pembelajaran adalah metode pembelajaran yang mengedepankan unsur atau aspek penyesuaian. Maksudnya, metode yang digunakan untuk satu mata pelajaran tertentu tidak serta-merta memiliki metode pembelajaran yang sama dengan metode pembelajaran bidang studi yang lain.

Dengan kata lain, satu mata pelajaran tertentu memiliki metode pembelajarannya sendiri yang sesuai dengan mata pelajaran itu sendiri. Pada dasarnya ada kemungkinan bahwa satu metode pembelajaran tertentu juga dapat diterapkan untuk metode pembelajaran bidang studi yang lain, tetapi kesamaan itu hanya berhubungan dengan pola kerjanya, bukan isi materi ataupun detailitas cara kerjanya.

[49] Diolah dari buku: Jasa Ungguh Muliawan, *Ilmu Pendidikan Islam: Studi Kasus Terhadap Struktur Ilmu, Kurikulum, Metodologi, dan Kelembagaan Pendidikan Islam* (Jakarta: Rajawali Press, 2015), hlm. 180.

Teori ini dikembangkan dalam usaha mengatasi persoalan metodologi dalam sistem pembelajaran Islam. Dasarnya adalah QS Al-Dzâriyât (51) ayat 49:

وَمِن كُلِّ شَيْءٍ خَلَقْنَا زَوْجَيْنِ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ﴿٤٩﴾

Dan segala sesuatu Kami ciptakan berpasang-pasangan supaya kamu mengingat kebesaran Allah.

Perumpamaan ayat ini erat hubungannya dengan hipotesis arti penting sinkronisasi antara cara dan jalan yang akan ditempuh dengan tujuan atau sasaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

Langkah kerja:

Langkah kerjanya sederhana, hanya menyesuaikan dengan bidang studi yang dipelajari. Contoh:

1. Tujuan pembelajaran olahraga:
   Menjaga kesehatan anak dan meningkatkan ketangkasan maupun keterampilan mereka dalam salah satu jenis olahraga yang diberikan.
2. Metode yang digunakan:
   a. Latihan.
      Catatan khusus:
      - Latihan dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan.
      - Dimulai dari gerakan-gerakan sederhana dan ringan untuk dilakukan.
      - Disesuaikan dengan kemampuan maksimal normal dimiliki anak.

b. Uji Pertandingan.

Catatan khusus:

- Penyesuaian mental psiko-sosiologis anak dalam melatih gerak motorik di atas panggung (pertunjukan).
- Melatih kerja sama tim.
- Meningkatkan jiwa sportivitas individu dan kelompok.

Antara tujuan atau sasaran yang ingin diperoleh dalam pelajaran olahraga dapat bersesuaian dan saling mendukung dengan cara dan teknik yang digunakan seorang guru dalam mengajar. Di samping itu, kaidah nilai manusiawi, dalam arti batas maksimal-minimal unsur fisik-psiko-emosional juga dimasukkan.

Konsep berpasangan (*zaujaini*) dalam QS Al-Dzâriyât (51): 49 tersebut bukan semata dianggap sebagai kaidah normatif, melainkan dimasukkan dalam bentuk aplikasi kaidah substansi materialnya. Dalam arti, bukan hanya dimengerti ayatnya saja, tetapi diterapkan dalam wujud konkret.

Hal lain yang perlu dimengerti, bahwa dalam konsep berpasangan itu bukan berarti atau tidak selalu 1 (satu) berpasangan dengan 1 (satu) yang lain, melainkan proporsional. Adakalanya, 1 (satu) tujuan, tetapi dapat dilakukan dengan beragam cara dan jalan. Aturan utama yang berlaku tetap mempertimbangkan fungsi kesesuaian antara tujuan yang ingin dicapai dengan cara atau jalan yang akan digunakan. Sementara

itu, aspek hasil akhir dari metode ini adalah penilaian terhadap nilai guna dan manfaat nyata[50] dari mata pelajaran tersebut.

Teknik ini adalah yang paling sulit dibandingkan metode-metode yang lain. Penyebabnya adalah karena seorang guru dituntut cerdas, kreatif, dan inovatif dalam menerapkan suatu metode pembelajaran yang sesuai. Yaitu, sesuai bagi siswa, bidang studi yang diajarkan, dan tujuan dari pembelajaran tersebut.

Keunggulan:

1. Memiliki kemungkinan berhasil lebih besar daripada model-model pembelajaran konvensional dan klasik.
2. Pada umumnya bersifat menyenangkan bagi siswa.
3. Pengetahuan dan kemampuan belajar anak dapat berkembang lebih cepat dari biasa.
4. Dapat memberi warna tersendiri dalam diri siswa.
5. Dapat membentuk imajinasi, inovasi, dan kemampuan berkreativitas dalam diri siswa.
6. Tiap-tiap bidang studi dapat membentuk warna yang berbeda dalam pandangan anak.

Kelemahan:

1. Sulit untuk dia rlukan waktu, biaya, dan tenaga tambahan.

[50] Penerapan fungsi *maslahah mursalah* dalam Islam.

43 Metode Pengenalan dan Kunjungan Belajar

Pengertian:

Metode Pengenalan dan Kunjungan Belajar adalah metode pembelajaran yang menerapkan pola mengunjungi tempat-tempat atau objek bersejarah yang berhubungan dengan bidang studi yang dipelajari. Konsep dasarnya adalah mengenal suatu objek yang ada dalam buku pelajaran di sekolah secara langsung. Umpamanya, siswa sedang mempelajari tentang pengembangbiakan ikan lele atau budidaya jamur merang. Untuk lebih mendalami dan meyakinkan siswa apa dan bagaimana pengembangbiakan tersebut lele atau jamur merang, siswa diajak berkeliling mengunjungi tempat perikanan yang mengembangbiakkan ikan lele atau tempat budidaya jamur merang.

Selama masa kunjungan ini siswa dikenalkan secara langsung tentang apa dan bagaimana budidaya ikan lele dan jamur merang. Mulai dari tahap pembibitan, perawatan dan pembesaran, serta pemanenannya. Objek yang menjadi

pengenalan dan kunjungan ini banyak, mulai dari kunjungan ke dunia industri, perusahaan, dunia usaha, situs bersejarah, museum, perkantoran, kebun binatang, perkebunan, pertanian, perikanan, peternakan, dan lain-lain.

Langkah kerja:

1. Guru menyiapkan materi pelajaran yang akan diberikan pada siswa.
2. Guru menjalin komunikasi dan kerja sama dengan pihak yang akan dikunjungi siswa.
3. Guru membuat kesepakatan dan perjanjian untuk waktu dan tempat kunjungan belajar dengan pihak yang akan dikunjungi.
4. Guru memberikan materi dasar sebagai pengantar kepada siswa di kelas sebelum melakukan kunjungan.
5. Guru mendampingi siswa selama melakukan kunjungan belajar.
6. Pihak pengelola tempat yang dikunjungi siswa memberikan penjelasan detail tentang objek yang akan dipelajari siswa didampingi guru bidang studi.

Keunggulan:

1. Bersifat aplikatif dan nyata.
2. Pada umumnya bersifat mudah dan menyenangkan bagi siswa.
3. Pengetahuan dan wawasan murid dapat berkembang secara maksimal, khususnya untuk objek yang sedang dipelajari.
4. Objek yang dipelajari bersifat terfokus dan mendalam.

Kelemahan:

1. Membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya tambahan di luar jam belajar sekolah.
2. Membutuhkan persetujuan dan kerja sama dari pihak luar, khususnya pihak objek yang akan dikunjungi.
3. Objek yang dipelajari bersifat terbatas. Penyebabnya jelas, sebab tidak mungkin melakukan kunjungan belajar ke beberapa tempat sesuai objek yang ada dalam kurikulum. Di samping membutuhkan biaya dan tenaga yang banyak, waktu kunjungan juga tidak mungkin dilakukan setiap hari. Pada sisi lain, masih banyak mata pelajaran lain yang kurang tepat jika menerapkan metode pengenalan objek dan kunjungan belajar.

44 Metode Solusi Masalah (Problem solving)

Pengertian:

Metode Solusi Masalah atau *problem solving* adalah metode pembelajaran yang menerapkan pola pemberian masalah atau kasus kepada siswa untuk diselesaikan. Masalah atau kasus itu tentu disesuaikan dengan materi bidang studi yang menjadi pusat belajar. Contoh:

- Menghitung harga barang yang sudah mendapat diskon (potongan harga) untuk mata pelajaran matematika;
- Bagaimana cara menyelesaikan kasus bolos sekolah pada siswa untuk mata pelajaran psikologi;
- Bagaimana cara memperbaiki TV rusak untuk mata pelajaran elektronika (Teknologi Audio-Video);
- Bagaimana cara menemukan bibit unggul bunga mawar berwarna ungu dari teknik kawin silang yang sudah dipelajari untuk mata pelajaran pertanian atau perkebunan;
- Bagaimana cara menghindari perbuatan zina (mesum/ pergaulan bebas) untuk mata pelajaran agama;
- dan seterusnya.

Masalah atau kasus tersebut diberikan kepada siswa untuk diselesaikan secara individu atau berkelompok. Masalah atau kasus yang diberikan kepada siswa dapat berupa masalah rekayasa (buatan) maupun masalah nyata yang alami dihadapi siswa.

Cara kerja:

1. Guru menyiapkan materi pelajaran sekaligus jenis masalah atau kasus yang akan diberikan pada siswa.
2. Guru menyampaikan materi pelajaran pokok kepada siswa sebagai pengantar.
3. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kerja sebagai langkah awal.
4. Guru memberikan 1 jenis masalah atau kasus pada tiap kelompok kerja siswa untuk diselesaikan.
5. Siswa bekerja sama dalam tiap kelompok untuk menyelesaikan masalah dan kasus yang diberikan guru.
6. Guru memberi pendampingan dan arahan yang diperlukan agar siswa dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi.
7. Selama belajar dan bekerja menyelesaikan masalah, siswa diperbolehkan untuk mencari sumber referensi lain sebagai acuan sekaligus untuk menumbuhkan motivasi belajar mandiri.
8. Setelah siswa berhasil menyelesaikan masalah yang dihadapi, siswa diminta membuat laporan dan kesimpulan akhir.
9. Tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil belajarnya di depan kelas untuk berbagai pengetahuan dengan kelompok lain.

Keunggulan:

1. Melatih siswa untuk belajar mandiri.
2. Ilmu dan pengetahuan yang diperoleh siswa bersifat nyata dan aplikatif.
3. Meningkatkan kemampuan analisis siswa.
4. Menumbuhkan kebanggaan dalam diri siswa ketika ia berhasil memecahkan masalah yang dihadapi.
5. Ilmu dan pengetahuan yang diperoleh cenderung bersifat permanen dalam arti melekat dalam ingatan siswa.

Kelemahan:

1. Pada umumnya guru kesulitan mencari masalah atau kasus yang sesuai dengan bidang studi.
2. Membutuhkan waktu dan proses yang lebih lama dari model pembelajaran konvensional.
3. Untuk beberapa jenis mata pelajaran, kasus atau masalah yang diberikan kepada siswa membutuhkan biaya dan tenaga tambahan. Contoh dari biaya dan tenaga tambahan ini antara lain seperti penyediaan bahan atau peralatan praktik.

45 Metode Belajar Menjadi Guru

Pengertian:

Metode Belajar Menjadi Guru adalah model pembelajaran mengutamakan penguasaan materi pelajaran oleh siswa pada tema mata pelajaran tertentu. Model ini hampir sama dengan Model Teknik Baca dan Kuasai Model 1 dan 2. Perbedaannya, pada Metode Belajar Menjadi Guru, siswa tidak harus menyerahkan kemampuan penguasaan materinya ke depan sang guru tetapi di depan siswa dan guru secara langsung. Dengan kata lain, model pembelajaran yang menggunakan metode belajar menjadi pengganti guru di kelas.

Siswa diminta mengajarkan materi tema atau mata pelajaran tertentu kepada siswa lainnya. Posisi guru hanya sebatas sebagai pendamping, moderator, sekaligus penilai kemampuan penguasaan materi yang dipelajari siswa.

Beberapa siswa mungkin mendapat tema materi pelajaran yang sama satu sama lain. Akan tetapi, ketika siswa memberikan materi pelajaran tersebut di dalam kelas pasti akan terjadi banyak

perbedaan-perbedaan. Dari sini kemampuan penguasaan dan menyampaian materi yang sama dalam ruang kelas akan tampak terjadi banyak perbedaan. Perbedaan kemampuan menguasai materi pelajaran dan kemampuan menyampaikannya pada teman sekelas. Sama seperti seorang guru memberi pelajarannya kepada kepada siswa dalam kelas. Bedanya, sang guru berasal dari siswa yang ada di dalam kelas itu sendiri.

Cara Kerja:

1. Guru membagi tema mata pelajaran yang harus dikuasai siswa ke dalam beberapa tema inti.

   Contoh :

   Pelajaran Biologi Kelas 2 SMA. Diambil dari buku X karangan Y, dan seterusnya. Contoh penjabaran materi inti yang sudah diberikan terdiri dari 8 bab. Kedelapan bab itu adalah sebagai berikut.

   1. Sel dan jaringan tubuh.
   2. Tulang rangka dan alat gerak.
   3. Sistem peredaran darah.

4. Sistem pencernaan makanan.
5. Sistem respirasi (pernapasan).
6. Sistem ekskresi (pengeluaran).
7. Sistem reproduksi (perkembangbiakan).
8. Sistem regulasi (koordinasi).

2. Guru memberikan undian pada siswa untuk mendapatkan materi secara acak agar lebih adil dan membaginya dalam bentuk jadwal. Contoh:

No.	Nama	Materi	Hari/Pertemuan Ke-					
			1	2	3	4	5	6
1.	Andi Purgianto	2		√				
2.	Anisa Sriwinarsih	3	√					
3.	Bayu Sukamta	1				√		
4.	Beni Nurhadi	5			√			
5.	Galih Pratama	4					√	
6.	Dst	5						

3. Berdasarkan jadwal tersebut, tiap siswa akan mendapatkan materi masing-masing, sedangkan jadwal maju menjadi guru sesuai dengan tabel di atas.
4. Sesuai jadwal tersebut, siswa diberi kesempatan untuk belajar sesuai tema materi pelajaran yang diperoleh dari undian.
5. Setelah tiba waktunya, tiap siswa diminta menjadi guru di kelas tersebut untuk memberi materi pelajaran sesuai dengan tema yang telah didapat.
6. Siswa yang lain diminta untuk belajar mendengarkan dan mengajukan pertanyaan seputar materi tersebut.

7. Jika siswa yang belajar menjadi guru tidak bisa menjawab, guru memberi bantuan pengarahan atau informasi yang benar seputar materi pelajaran tersebut.
8. Di samping sebagai moderator, guru berfungsi sebagai narasumber utama.
9. Guru memberi penilaian kemampuan penguasaan materi dan kemampuan menyampaikanya di depan siswa lain.
10. Komponen yang dinilai minimal terdiri dari:

Komponen	Nilai
1. Penguasaan materi pelajaran	
2. Kemampuan menyampaikan materi di kelas	
3. Kepemimpinan dalam kelas	
4. Kemampuan Pengendalian diri	
5. Dst.	

Keunggulan:

1. Penguasaan materi pelajaran dalam diri siswa tertanam dalam karena adanya unsur tekanan psikologis untuk maju di depan kelas menyampaikan materi. Dengan kata lain, cenderung bersifat permanen.
2. Kemampuan pengendalian psikologis individu siswa dapat terpantau dengan lebih detail dan teperinci.
3. Penguasaan materi siswa antara satu dan yang lain akan saling melengkapi. Terutama, siswa yang maju pada mata pelajaran berikutnya dapat belajar dari kesalahan pemateri (siswa yang belajar menjadi guru) pertama.

Kelemahan:

1. Siswa terfokus pada tema materi yang sesuai undian diperoleh.
2. Membutuhkan waktu yang lebih banyak, tergantung dari dua hal, yaitu banyaknya tema materi pelajaran yang harus disampaikan dengan banyaknya waktu pelajaran yang tersedia.
3. Penilaiannya cenderung bersifat subjektif. Oleh karena itu, untuk menghindari penilaian semacam ini perlu adanya spesifikasi rinci dan detail. Contoh: intonasi, volume (tinggi rendah) suara, penggunaan tata bahasa, gerak tubuh, mimik wajah, dan lain-lain.

Bab III

Penutup

1. Hubungan Metodologi Pembelajaran dengan Lima Jenis Kecerdasan Manusia

Pada awal uraian ini kita sudah mengenal tujuh macam kecerdasan manusia yang dikenalkan pertama kali oleh Howard Gardner. Tujuh macam kecerdasan ini kemudian diolah, dikembangkan, dan disampaikan ulang oleh Laurel Schmidt, tokoh pendidikan sekaligus penulis buku *Seven Times Smarter* (2001). Tujuh jenis kecerdasan itu adalah kecerdasan visual (spasial), kecerdasan verbal (linguistik), kecerdasan musik, kecerdasan kinestetik, kecerdasan logis (matematis), kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan intrapersonal. Terakhir, Howard Gardner menambahkan satu lagi, yaitu kecerdasan natural.[51] Dengan demikian, kita mengenal setidaknya ada delapan jenis kecerdasan.

[51] Laurel Schmidt, *Jalan Pintas Menjadi 7 Kali Lebih Cerdas: 50 Aktivitas, Permainan, dan Prakarya untuk Mengasah 7 Kecerdasan Mendasar pada Anak Anda* (Judul asli: *Seven Times Smarter*, New York: Three Rivers Press, 2001), (Bandung: Penerbit Kaifa, 2002), hlm. 32–33.

Dari delapan jenis kecerdasan manusia itu, penulis dalam hal ini mengolah dan membaginya ulang menjadi lima jenis kecerdasan.[52] Lima jenis kecerdasan itu adalah kecerdasan motorik, kecerdasan kognitif, afektif, kecerdasan spiritual, dan kecerdasan natural.

Kecerdasan visual, linguistik, dan logis tergabung dalam kecerdasan kognitif. Untuk kecerdasan motorik merupakan bentuk lain dari kecerdasan kinestetik (keseimbangan motorik). Afeksi merupakan gabungan dari kecerdasan musik, interpersonal, dan intrapersonal.

Seperti diketahui, kecerdasan musik adalah kecerdasan seseorang yang berhubungan dengan naluri manusia akan keindahan, pesona, dan keajaiban seni suara, baik olah vokal maupun instrumental (alat) musik. Sementara itu, kecerdasan interpesonal adalah kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan mengetahui, mengenali, dan memahami diri sendiri lebih dari orang lain. Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan mengetahui, mengenali, memahami dan memperlakukan orang lain dengan cerdas dan bijaksana.

Kecerdasan interpersonal merupakan bentuk lain dari kecerdasan psikologis, sedangkan kecerdasan intrapersonal adalah bentuk lain dari kecerdasan sosiologis. Kecerdasan spiritual adalah kecerdasan seseorang yang berhubungan dengan kemampuan mengenali dan memahami dunia metafisika atau dunia yang bersifat imajinatif dan abstrak sebagai bagian dari

[52] Dikembangkan dari 5 wilayah kerja ilmu pendidikan. Kelima wilayah kerja ilmu pendidikan tersebut adalah motorik (psikomotor), afeksi, kognisi, spiritual, dan keseimbangan. Jasa Ungguh Muliawan, *Epistemologi Pendidikan* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2008), hlm. 100–117. Keseimbangan adalah wilayah kerja kecerdasan natural menurut versi Howard Gardner.

dunia nyata. Kecerdasan spiritual adalah kecerdasan yang sangat langka.

Meskipun secara teori kecerdasan spiritual merupakan gabungan dari kecerdasan kognitif dan afeksi[53], orang sering kali keliru dan salah sangka. Orang pada umumnya menganggap kecerdasan spiritual sebagai wujud nyata dari bentuk kecerdasan beragama seseorang yang sesungguhnya tidak demikian. Orang yang cerdas dan bahkan genius dalam suatu agama belum tentu memiliki kecerdasan spiritual sejati. Kecerdasan spiritual sejati adalah kemampuan seseorang untuk mengenali, mengetahui, dan memahami diri sendiri sebagai bagian dari alam semesta beserta isinya, baik secara imajinatif maupun realistis. Hal ini membutuhkan kemampuan intelektual dan instingtual yang tidak biasa. Pada umumnya, orang yang memiliki kecerdasan spiritual sejati memiliki kepribadian ganda dalam arti positif maupun negatif.

Kecerdasan terakhir adalah kecerdasan natural. Kecerdasan natural adalah kecerdasan yang bersifat merata pada semua sisi dan bidang kehidupan manusia, baik unsur motorik, kognitif, afektif (gabungan dari unsur inter dan intra personal) maupun spiritual.

Dalam Al-Quran surah Al-Hijr (15) ayat 19 disebutkan:

وَٱلْأَرْضَ مَدَدْنَٰهَا وَأَلْقَيْنَا فِيهَا رَوَٰسِيَ وَأَنۢبَتْنَا فِيهَا

مِن كُلِّ شَىْءٍ مَّوْزُونٍ ﴿١٩﴾

[53] Jasa Ungguh Muliawan, *Epistemologi Pendidikan* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2008), hlm. 112.

Dan Kami telah menghamparkan bumi dan menjadikan padanya gunung-gunung dan Kami tumbuhkan padanya segala sesuatu menurut ukuran.(QS Al-Hijr [15]: 19)

Tiap elemen dan kehidupan yang ada di alam semesta diciptakan Tuhan menurut bentuk dan ukuran yang tidak selalu sama. Ada yang besar, ada yang kecil, ada yang panjang, ada yang pendek, ada yang bulat, ada yang lonjong, ada yang pipih, dan ada yang tebal. Demikian pula dengan sistem metodologi pembelajaran. Satu bentuk sistem metodologi pembelajaran yang tepat untuk suatu bidang studi atau mata pelajaran tertentu, tidak selalu sama dengan bidang studi atau mata pelajaran yang lain. Bahkan, dalam satu mata pelajaran yang sama dengan tema inti yang berbeda sekalipun memungkinkan terjadinya perbedaan metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan.

Dalam Al-Quran surah Al-Dzâriyât (51) ayat 49 disebutkan:

وَمِن كُلِّ شَيْءٍ خَلَقْنَا زَوْجَيْنِ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ﴿٤٩﴾

Dan segala sesuatu Kami ciptakan berpasang-pasangan supaya kamu mengingat kebesaran Allah.

Perbedaan bentuk dan ukuran semesta benda beserta pasangannya selalu mengindikasikan keseimbangan. Meskipun demikian, konsep keseimbangan pasangan bentuk dan ukuran tersebut tidak selalu bersifat berlawanan seperti besar dengan kecil, siang dengan malam, panjang dengan pendek atau berat

dengan ringan, tetapi juga bisa berarti hubungan sebab akibat atau jika maka atau syarat-prasyarat atau konsep hubungan yang lain. Contoh keseimbangan konsep: Rajin belajar sebagai bentuk prasyarat menjadi pintar; Jika reboisasi hutan berjalan dengan lancar dan sukses, tidak akan terjadi tanah longsor; Hubungan sebab-akibat menjaga kebersihan membiasakan pola makan sehat dan olahraga secara teratur untuk menghindari penyakit; dan contoh lainnya.

Pada dasarnya, dunia pendidikan pun memiliki konsep pembelajaran yang sama. Sebagai contoh, metode pembelajaran unsur motorik tidak selalu sama dengan metode pembelajaran unsur kognitif. Demikian pula dengan karakter kompetensi intrapersonal dengan interpersonal. Sebab, meskipun sama-sama tergabung dalam unsur afektif, elemen pembelajaran dengan karakter interpesonal tidak mesti sama dengan elemen pembelajaran intrapersonal. Kecerdasan dengan karakter intrapersonal melibatkan banyak orang, sedangkan kecerdasan interpersonal, sebaliknya, perseorangan/ individual. Sementara itu, pendekatan individual untuk model pembelajaran interpersonal lebih memiliki peran dan fungsi nyata dibandingkan pendekatan berkelompok dalam metode pembelajaran intrapersonal.

Oleh sebab itu, pada tataran praktis, model pembelajaran afektif memiliki ragam model pembelajaran yang berbeda-beda ketika ingin diterapkan dalam dunia nyata. Namun, satu hal yang pasti adalah bahwa model pembelajaran afektif selalu melibatkan unsur perasaan, naluri, dan keinginan psiko-sosiologis manusia.

Sama halnya dengan model pembelajaran motorik. Model pembelajaran yang tepat untuk kecerdasan motorik adalah mengutamakan latihan rutin atau pembiasaan gerak dan olah fisik dibandingkan ceramah pengetahuan atau membaca buku-buku pelajaran. Sebaliknya, metode pembiasaan latihan gerak dan olah fisik sangat tidak tepat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kognitif**.** Kecerdasan kognitif lebih tepat mengandalkan model pembelajaran membaca pelajaran, memahami suatu konsep atau teori, atau memecahkan masalah yang rumit dalam soal matematika.

Berikutnya, adalah kecerdasan spiritual. Disebut kecerdasan spiritual karena banyak melibatkan unsur kognitif dan afeksi sehingga model pembelajaran yang tepat adalah pengenalan, pemahaman, kontemplasi (merenungkan) diri dan lingkungannya sebagai bagian dari alam semesta. Unsur Tuhan hanya salah satu bagian kecil dari pertanyaan yang muncul bagi pemilik kecerdasan spiritual sejati. Bagi mereka, bukan masalah siapa yang berhak untuk diakui sebagai Tuhan, melainkan siapa sesungguhnya Tuhan itu sendiri.

Terakhir adalah kecerdasan natural. Kecerdasan natural adalah gabungan dari kecerdasan motorik, kognitif, afektif, dan spiritual yang tergabung menjadi satu. Disebut kecerdasan natural karena merupakan bentuk gabungan dari kecerdasan yang ada pada manusia. Dengan demikian, sifatnya merata ke semua level elemen, tidak ada yang menonjol dan tidak ada yang lebih tinggi dari yang lain. Dengan kata lain, kecerdasan natural adalah kecerdasan manusia pada umumnya. Model

pembelajaran yang tepat untuk kecerdasan natural adalah semua jenis model pembelajaran pada umumnya.

2. Kesimpulan

Ada beberapa hal yang dapat ditemukan dari beragam penjelasan uraian tentang metode pembelajaran tersebut. Beberapa hal itu adalah sebagai berikut.

1. Metodologi pembelajaran merupakan kumpulan pengetahuan yang beragam tentang metode pembelajaran. Dalam sistem metodologi pembelajaran, proses pembentukan pengetahuan dalam diri manusia terbagi dalam 4 tahap penting. Keempat tahap itu adalah sebagai berikut.
   1) Pengindraan fisik.
   2) Akomodasi memori (penampungan data pengetahuan).
   3) Kombinasi dan modifikasi data.
   4) Konfirmasi logika material.
   5) Penciptaan bentuk (imajinatif maupun material).
2. Dalam hubungan komunikatif antara subjek dengan objek belajar, terjadi interaksi yang beragam. Dengan demikian, teori metode pembelajaran yang ideal untuk satu objek belajar (bidang studi) belum tentu sama dengan objek belajar yang lain (bidang studi lain). Akibatnya, model pembelajaran yang berhasil ditemukan memiliki ciri khas keberagaman. Ciri khas model pembelajaran yang beragam inilah yang seharusnya menjadi acuan kurikulum di sekolah maupun lembaga-lembaga kependidikan lainnya.

3. Dari keberagaman model pembelajaran ini secara langsung maupun tidak langsung dapat menumbuhkan semangat belajar mandiri siswa. Bahkan, dengan pola dan bentuk pembelajaran yang bersifat aplikatif, unik, modern, berkesan, nyata, dan menyenangkan ditengarai dapat menumbuhkan jiwa sportivitas, kreativitas dan inovatif dalam diri siswa. Model pembelajaran semacam inilah yang diharapkan dapat melahirkan putra-putri terbaik bangsa dalam segala bidang. Mulai dari sains, teknologi, sosial, budaya, agama, dan bahkan filsafat.

DAFTAR PUSTAKA

Az, Agus Zubair. 2008. *Mengenal Dunia Bermain Anak*. Yogyakarta: Banyu Media.

Bakar, Osman. 1997. *Hierarki Ilmu (Membangun Rangka Pikir Islamisasi Ilmu)*. Bandung: Mizan.

Bakker, Anton dan Achmad Charris Zubair. 1990. *Metodologi Penelitian Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius.

Daulay, Haidar Putra. 2001. *Historisitas dan Eksistensi Pesantren, Sekolah, dan Madrasah*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.

Dhofier, Zamakhsyari. 1994. *Tradisi Pesantren Studi tentang Pandangan Hidup Kyai*. Jakarta: LP3ES.

Gallagher, Kenneth T. 1994. *Epistemologi Filsafat Pengetahuan*. Disadur oleh P.Hardono Hadi. Yogyakarta: Kanisius.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Yogyakarta Program Pasca Sarjana. 2013. *Pedoman Penyusunan Tesis dan Disertasi Edisi 2013*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.

Muliawan, Jasa Ungguh. 2008. *Epistemologi Pendidikan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

_____. 2009a. *Manajemen Play Group dan Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: DIVA Press.

_____. 2009b. *Tip Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif untuk Anak Anda. (Mengenal dan Memahami Mainan sebagai Media Pengasah Otak Kanan dan Kiri Anak)*. Yogyakarta: Diva Press.

_____. 2012. *Menyulap Siswa Kaya Prestasi di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flash Books.

_____. 2015. *Ilmu Pendidikan Islam: Studi Kasus Terhadap Struktur Ilmu, Kurikulum, Metodologi, dan Kelembagaan Pendidikan Islam*. Jakarta: Rajawali Press.

Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS) SMA Dinas Pendidikan Kabupaten Lampung Tengah. 2009. *Materi Diklat/Bimtek KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SMA Tahun 2009*. Disajikan pada Kegiatan Diklat/Bimtek KTSP SMA Guru SMA Kabupaten Lampung Tengah SMA Negeri 1 Kotagajah pada 8–10 Februari 2010.

Porter, Bobbi De dan Mike Hernacki. 2000. *Quantum Learning: Unleashing The Genius In You*. Alwiyah Abdurrahman (Terj.), *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.

Schmidt, Laurel. 2002. *Jalan Pintas Menjadi 7 Kali Lebih Cerdas: 50 Aktivitas, Permainan, dan Prakarya untuk Mengasah 7 Kecerdasan Mendasar pada Anak Anda* (Judul asli: *Seven Times Smarter*, New York: Three Rivers Press, 2001). Bandung: Penerbit Kaifa.

Suparno, Paul. 1997. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
UUD 1945 Pasal 31 ayat 4.

Situs internet

http://cyberblogsz.blogspot.com/2013/04/materi-bolabasket.html#.U5q9PWNQfqA. Diakses pada 13 Juni 2014.
http://blog.math.uny.ac.id/yanikagwn/files/2010/04/tech_21.gif .Diakses pada 25 Agustus 2010.
http://www.google.co.id/ .Diakses pada 25 Agustus 2010.
http://www.google.co.id/ .Diakses pada 25 Agustus 2010.
http://www.google.co.id/ . Diakses pada 25 Agustus 2010.
images.karelkemal.multiply.com Diakses 24 September 2008.
id.wikipedia.org. Diakses 12 Juni 2009.
www.hawaiiinternationalplaygroup.com
http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/02/10-tip-untuk-menumbuhkan-minat-baca-pada-anak/ . Diakses pada 26 Agustus 2010 di Yogyakarta.
http://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_perguruan_tinggi_kedinasan_di_Indonesia Diakses pada 30 April 2015.

INDEKS

A

afeksi 106, 116, 142, 186, 192, 206, 248, 272, 273, 276
alat peraga 115, 116, 188, 189, 190, 192
Arab 111
artikel 92, 94, 96, 196, 197, 199, 200, 230

B

beat 212

C

Churchill, Winston 29

D

Diskusi Kelompok 193
dunia maya 23

E

Einstein, Albert 30

G

Gardner, Howard 30, 271, 272
Grace Sudargo 211

H

harmony 212
hemat 234
hiperaktif 198, 201
home industry 235

I

Inggris 29, 36, 111, 120

J

jamur merang 259

Jepang 111
jurnal 79

K

kawin silang 24, 262
kecerdasan interpersonal 30, 31, 271, 275
kecerdasan intrapersonal 30, 31, 271, 272
kecerdasan kinestetik 30, 271, 272
kecerdasan logis 30, 271
kecerdasan musik 30, 271, 272
kecerdasan verbal 30, 271
kecerdasan visual 30, 271
kedokteran 24, 76, 131, 251
kimia 68, 76, 129, 131, 188, 211
kognitif 16, 22, 41, 85, 106, 116, 119, 140, 142, 186, 192, 206, 251, 272, 273, 275, 276
kreativitas 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 64, 65, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 278

M

Mapala 203
Metode Belajar Kerja Nyata 247, 248
Metode Belajar Menjadi Guru 265
Metode Bermain 202, 205
Metode Bermain, Cerita, dan Menyanyi 202
Metode Examples Non Examples 89
Metode Kompetisi 140
Metode Magang 252
Metode Menumbuhkan Minat Baca Anak di Rumah 65
Metode Pengenalan dan Kunjungan Belajar 259
Metode Penugasan Membuat Makalah/Artikel 196
Metode Penugasan Mengunduh dari Internet 230
Metode Penyesuaian Tujuan Pembelajaran 255
Metode Reward and Punishment 242, 245
Metode Solusi Masalah 262
Model Debat Tokoh 40

Model Presentasi Kelompok 38, 39
Model Reward and Punishment Campuran 242
Model Reward and Punishment Murni 242
motorik 16, 41, 83, 91, 106, 107, 116, 119, 140, 142, 169, 186, 192, 198, 201, 204, 205, 206, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 248, 251, 254, 257, 272, 273, 275, 276

N

Newton, Isaac 29

O

Ospek 203
Over Head Proyektor 90

P

parsial 20
penciptaan imajinasi 25, 26
penciptaan material 25
perpustakaan 67, 69, 71, 86, 87, 88, 98
pertanian 8, 24, 260, 262
pesantren 9, 92, 111, 203
plagiat 232
play station 207
pornografi 87
Pramuka 203
Prancis 111
problem solving 262
proporsional 73, 74, 75, 257

R

Random Daily Restating 122
Resimen Mahasiswa 203
rhythm 212

S

Schmidt, Laurel 29, 271
sistem saraf 19
spiritual 41, 106, 116, 140, 142, 173, 186, 187, 192, 206, 272, 273, 276

T

tabloid 79
taman bacaan 86, 87
Teknik Analisis Terhadap Alat Peraga 188

Teknik Baca dan Kuasai 92, 96, 97, 265
Teknik Hafalan Aplikasi Komunikatif 108, 110
Teknik Hafalan Aplikasi Tekstual 107, 108, 113
Teknik Hafalan Model 1 103, 107, 110
Teknik Hafalan Model 2 107, 108
Teknik Latihan Mengerjakan Soal 128
teknik memorisasi 103
Teknik Pembiasaan Belajar 118
Teknik Pembuktian Teori 144
Teknik Pemilihan Tata Ruang Belajar 34
Teknik Praktik Lapangan 136, 137, 144
Teknik Research 165
Teknik Research Model 3 164
Teknik Sorogan 92
Teknik Tanya Jawab dan Catat 133
Teknik Tekstual dan Kontekstual 174
Teknik Ulangan Harian Acak 122, 124, 126
Tolstoy, Leo 29

Biografi Penulis

Jasa Ungguh Muliawan lahir di Jakarta pada 2 Desember 1978. Penulis saat ini bertempat tinggal di Jalan Dewi Sri (Karang Bolong) No. 119, Kampung Untoro, Dusun I RT. 06 RW. 03, Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah, Lampung. KP.34172.

Pendidikan formalnya dimulai dari SD Negeri Demangan II Yogyakarta, lulus tahun 1991; SMP Negeri 12 Yogyakarta, lulus tahun 1994; SMK Negeri 2 Depok (dulu STM Pembangunan Negeri) Yogyakarta, Jurusan Elektronika Komunikasi lulus tahun 1998; S1 IAIN (sekarang UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta jurusan Kependidikan Islam tahun 2004.

Beberapa karya tulis yang sudah terbit dalam bentuk buku antara lain sebagai berikut: *Pendidikan Islam Integratif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005); *Epistemologi Pendidikan* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2008); *Manajemen Home Industri. Peluang Usaha di Tengah Krisis* (Yogyakarta: Banyu Media Yogyakarta, 2008); *Tip Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif untuk Anak Anda* (Yogyakarta: Diva Press, 2009); *Manajemen Play Group dan Taman Kanak-*

kanak (Yogyakarta: Diva Press, 2009); *Nyari Jodoh Gampang* (Yogyakarta: In Books, 2010); *Penelitian Tindakan KelasI* (Yogyakarta: Gava Media, 2010); *Menyulap Siswa Kaya Prestasi di Dalam dan Luar Sekolah* (Yogyakarta: Flash Books, 2012); *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Gava Media, 2014); *Ilmu Pendidikan Islam (Studi Kasus Terhadap Struktur Ilmu, Kurikulum, metodologi dan Kelembagaan Pendidikan Islam* (Jakarta: Rajawali Press, 2015); dan lain-lain. Penulis dapat dihubungi melalui email: jasaungguhmuliawan@yahoo.co.id.

45 Model Pembelajaran Spektakuler

Buku Pegangan Teknis Pembelajaran di Sekolah

Konten dalam satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain terkadang memerlukan variasi yang berbeda dalam penyampaiannya. Ada mata pelajaran yang dapat disampaikan dengan model pembelajaran A, namun tidak cocok jika disampaikan dengan model pembelajaran B, begitu juga sebaliknya. Bahkan, dalam satu mata pelajaran pun bisa memerlukan model yang berbeda karena tema yang beraneka macam. Oleh karena itu, penguasaan terhadap variasi dalam model pembelajaran pun sudah menjadi kebutuhan.

Buku ini hadir untuk membantu Anda dalam menentukan model pembelajaran yang tepat untuk proses pembelajaran bagi siswa Anda. Buku ini memuat 45 model pembelajaran spektakuler yang dapat menjadi acuan para guru untuk diterapkan dalam pembelajaran. Setiap model pembelajaran dijelaskan secara spesifik sehingga dapat membantu Anda untuk mengaplikasikannya. Selamat mempraktikkan model pembelajaran yang tepat untuk siswa Anda.

ISBN: 978-602-313-063-4

AR-RUZZMEDIA